超任一族

第11期
$35

特稿

跳出平面—遊戲機人物手辦模型介紹

體感遊戲版「龍珠Z」最新情報

新世代超級暢銷遊戲設計者專訪

各大機種總銷量最新版本

LASER ACTIVE最新情報

徹底攻略

聖劍傳說2

英雄傳說2

超級秘技大全

新作遊戲流行榜

新作遊戲月曆表

第3次超級機械人大戰
亂馬1/2朱猫團的秘密
杜尼哥的大冒險
信長之野望・全國版
PUTTY MOON
鐵甲萬能俠Z
職業麻雀 極
GALIVAN
超時空要塞
美少女雀士
宇宙警察
馬王之路
死亡之湖
超級賽馬
龍之魔法
最後之戰
美少女戰士
天舞 SPIRITの
SD躲避球 II
課長島耕作
超級F1賽車2
新・桃太郎傳說
TOM & JERRY
超級孖寶大全集
古代魔法世界
化學家哈利之風波
STREET FiGHTER II TURBO

別冊附錄

世嘉一族＋PC-E一族32Pages！

強化碟機

SUPERCOM PARTNER
PRO 16 超級版本

何必左揀右揀,一部令您徹底
滿意的碟機就在您眼前!

免費保養一年

SUPERCOM
PARTNER

- Slow motion, infinitive continue & replay function
- Power source from main system, no burn down hazardous
- Real time save function
- No matter play the game inside the disk or D. RAM
- 16 Mega-bit RAM on board
- Golden finger function, build-in decoder I.C
- Separable & DSP adaptor
- 32 Mega-bit RAM expandable
- Build-in 3.5" disk drive
- Battery back-up function
- Auto-download function
- Game data modification

- 慢動作功能, 無限次連續重玩功能
- 電源直接由主機提取, 保證絕不燒機
- 即時SAVE遊戲功能
- 可以用DISK或D-RAM玩遊戲, 操作容易
- 無須開機帶, 內置 16M RAM
- 金手指功能, 內置解碼 I.C
- 分體式插腳, DSP插腳
- 可擴展至32M的記憶體
- 內置3.5"磁碟機
- 電池保存功能
- 自動再入功能
- 遊戲資料可更改

- 16M - 24M - 32M
可執行16M - 32M容量的遊戲

總代理：HI-SPEED ELECTRONIC CO.
607BC, Wang Cheong Fty., Est,
781 Lai Chi Kok Rd., Kowloon.
Tel: 7259018, 3860873

特約分銷商：

GAME ROOM CO.
Shop No.5 & 38A, G/F.,
Golden Shopping Centre,
Fuk Wah St., Sham Shui Po,
Kowloon.
Tel: 3873749/7204584

熊本城
筲箕灣道407-409號筲箕灣中心2號鋪
深水埗高登商場59號鋪
Tel: 8843139, 5688377, 7088889
Fax: 8843139

Q版

霸王

SUPER PRO. FIGHTER

霸 超任 王

16M—24M

快打旋風完結篇之四大天王容量20M(7月面世)

優 點：

- 16M-24M自由選擇24M Q版可執行24M以內遊戲。
- 接SAVE CARD可逐格SAVE 遊戲資料及落碟，而慢動作則絕對不會閃及停機，星球大戰及BOMBER MAN獨家可SAVE。
- 內置FX解碼線路，只需將原裝STAR FOX盒帶插上便可用磁碟執行。日後同樣遊戲也可同時執行。（要執行STAR FOX或FX遊戲只要更換分離插座，每個只需H.K. 50元）
- 內置D.S.P解碼線路，配上D.S.P CARD馬上可執行所有同類D.S.P遊戲。（霸王首創）
- 金手指PASSWORD SAVE功能，可免每次輸入密碼。
- 首創REAL TIME SAVE及金手指同時使用。兩樣功能同時執行。
- 首創放大縮小畫面及WINDOW 顯示畫面功能方便使用。（版權所有切勿仿冒）
- 分離插座設計，方便日後擴充。
- 一年免費保養。

內置解碼器，可玩齊包括DSP
等所有遊戲。加上獨家逐格
SAVE等強勁功能，所向無敵。
超任博士2
無需
換機
DOCTOR SF
GAME DOCTOR SF
香港總代理：麥高玩具有限公司

市面上功能最強勁的磁碟系統

DOCTOR SFII　超任博士2

獨家功能

- 內置解碼器，玩齊所有遊戲。加上此解碼器是用家可自行拆裝式，擴展性無限。以後**無須換機**。
- 可使用日本原裝DSP解碼器，性能最穩定可靠。
- 真正**逐格**SAVE 功能，並非一般電池記憶（BRAM SAVE）。
- 慢動作功能，並有兩種模式選擇。
- UDR 無間斷記憶，熄機後仍可保存遊戲資料。
- 四GAME合一功能（32M時可放GAME四個，16M時兩個）。
- 可輸入金手指及MGD2專用密碼。可改不死、無敵等。

其它特點

可讀任何磁碟遊戲。
內置開機線路，免開機帶。
內置解碼器，玩齊新舊遊戲。
使用日本名廠超薄磁碟機，體積最細，品質超群。

可FORMAT、SAVE、COPY、RENAME、DELETE、……
可BACK UP遊戲或直接RUN CARD。
內置16M，可自行加至32M。
一年保用。

香港總代理：麥高玩具有限公司

超任磁碟機比較表:

因市面上有資料失實之「超任磁碟機大檢閱」出現, 故意貶低超任博士及其他磁碟系統, 特此以真實資料澄清, 以正視聽。

產品名稱	UFO*	超任博士
基本記憶量	16M	16M
可擴展容量	?	32M
記憶體擴展型式	必須回收拆殼改裝	用戶可自行加裝RAM卡, 無須拆殼
可使用磁碟種類	11M, 12M	11M, 12M, 13.5M
金手指及MGD密碼	×	v
多 Game合一功能	×	v
逐格SAVE功能	×	v
SAVER資料可寫入碟	×	v
UDR 熄機保存資料功能	×	v
慢動作功能	×	v
體型	體積較大	市面上體積最細
隨時Load磁碟軟體加強系統功能(例如智能式自動輸入金手指密碼)	?	v

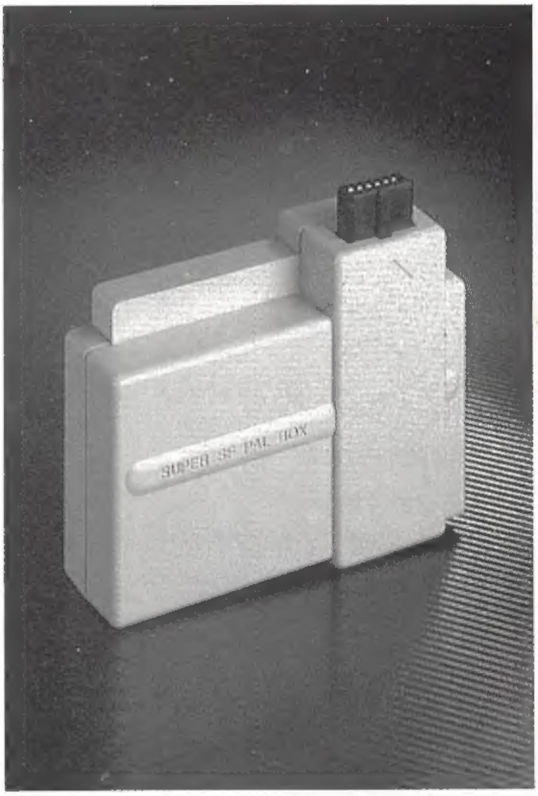
※因該產品有多種版本，以4月1日前較多人知之型號性能測試

麥高玩具有限公司供稿

此頁乃客户廣告，以上内容並不代表本刊立場。

畫 超任 皇

效果超越原裝N線



除非你用RGB線或S線，否則無論你用其它牌子AL BOOSTER或直接用AV線接MULTI 電視來玩超任遊戲的話，你都值得去遊戲店看一看「超任畫皇」超級NTSC轉PAL新產品的優質及超高解像畫面效果。其質素可以說超越N線（以PAL AV和N AV作比較）。

什麼？超越N線？

絕非嘩衆取寵，有不少遊戲畫面可以作証。

例如，在「街霸Ⅱ」的人物選擇操作時，背景畫面是世界地圖，但如果你是用AV看N線（NTSC）畫面時，你便會發覺在各大洲的邊沿處有鋸裂短紋包圍著。當你轉用「超任畫皇」後，便看到此幅畫面中各大洲的邊沿是由一條漂亮的彩帶圍著，情形就如看RGB或S線畫面時一樣。

再者，「超任畫皇」使用了最新設計的，針對超任線路的專用訂製IC，使其畫面輸出至善至美。無論是一般256×224點解像畫面，或者是512×448超高解畫面（例如SF8111黃金龍戰紀），都一樣清晰、悅目、色彩準確、亮度適中。絕不像某些PAL BOOSTER般使用任天堂紅白機時代的PAL IC，導至在超高解畫面顯示時有強烈「震畫面」的情況，以及要「夾」電視和往往有不清晰，色彩偏及亮度過强而缺乏深度等缺點。

再加上「超任畫皇」是當今體積最細的，也是市面上唯一使用自動化表面焊接零件裝配技術製作的PAL轉換器，質素最有保証，並可適用於日本版或美國版超任機。

所以，就算用開N線的用家或者已買了其它PAL BOOSTER的用家，也值得考慮，只要花百多元，便可擁有「超任畫皇」，從此玩GAME更舒服，享受遊戲樂趣更高，何必為節省哪區區百多元而為難自己的雙眼呢！

〈有香港用PAL-I線，東南亞及中東、歐洲、澳洲等用之PAL-B線及中國大陸用PAL-D線可供選擇。全部有50/60周及PAL AV輸出。〉

郡谷企業有限公司出品

香港總代理：麥高玩具有限公司

TEL: 7283703　FAX: 7088299

mgh MEANS INNOVATION

閣下如欲購買超任磁片系統
敬請留意以下之介紹

超任星

MGH又一大貢獻！
「超任星」16M磁片系統
已隆重推出

請細心比較
不要悔恨終身！

是特別度身訂造給超任遊戲機使用，
更是最完美設計的新配搭，並非一般換殼不換肉
之舊功能超任磁片系統可比較。

功能：

(1)可用磁片玩齊超任遊戲；
(2)可將盒帶轉到磁片上；
(3)可將磁片遊戲轉到另一磁片上；
(4)內置256K Save，或可Save在磁片上；
(5)可隨時擴展至32M
(6)可接駁IBM個人電腦；
(7)完善之售後服務，一年免費保用。

以上是「超任星」與一般超任磁片系統都應該擁有之基本功能。

但以下介紹是「超任星」之獨家首創功能，而一般超任磁片系統是不能擁有：

(1)萬用Format，不需分遊戲磁片種類，包括飛馬、MGD，的磁片遊戲，都可一一在本機上使用。(為保障客戶到遊戲店抄Game時，避免抄錯Game種及產生混亂，而導至損失金錢。)
(2)圖像化功能畫面控制，全由螢光幕顯示，有看圖識字之感覺，不論成人或小朋友都可很方便，不會產生使用上之困難。
(3)全港首創遊戲名稱全中文表示，一般超任磁片系統只能在功能畫面上顯示SF8099，但在「超任星」之圖像化功能畫面中，可顯示SF8099北斗之拳，是保障及方便客戶在玩遊戲時，更清楚及容易選擇那一個遊戲，而絕不會產生混亂。
(4)免費更改新功能畫面(Up Grade version)，如有新Version推出，閣下只需憑保用證到總代理，便可免費抄取，方便客戶可自行在家中更改，省却搬運主機之麻煩。
(5)另一項擴展：隨時Save(Real Time Save)，不論是任何遊戲形式，包括射擊、動作、思考、運動、文字、戰棋、RPG等，都可一一Save，保證好玩過改不死版。將會在今年內10月份推出，敬請留意。

請到總代理及各大電玩店，參觀「超任星」之示範。

超任星在超任之功能畫面

優質的產品，信心的保證

「超任星」之原價為HK$~~1,850=~~，現推擴期間，特價為HK$1,700-，已包括以下產品及附件：
(1)「超任星」主機(16M)　(2)專用3.5吋磁碟機　(3)專用超任界面
(4)使用說明書　(5)一年保用證

總代理及維修部：
金星電腦有限公司
VENUS COMPUTER CO., LTD.
九龍欽州街高登商場64號舖
SHOP 64, 1/F, GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAH ST., SHAM SHUI PO, KLN.
TEL: 361 4991　FAX: 361 4987

MGH™產品系列，
在本年內陸續有更多附件推出，
令擁有者真正體會MGH™之用途
及突破遊戲以外之功能。

請定期留意本產品之廣告

1:2?

mgh™

智多星磁片系統

智多星帶你縱橫超任世嘉時空！

MGH在超任之功能畫面

全港首創五大突破：

- **雙用合璧，一體化機身**
  只需配合本機(智多星)，便可玩齊及Back Up 超級任天堂及世嘉五代的遊戲磁碟。
- **萬用遊戲程式**
  在智多星上，均可使用飛鷹，萬能博士，超任寶， PRO 5及UFO 等，的磁片遊戲種。
- **首創圖像化畫面控掣**
  為客戶使用起見，特設有圖像化畫面控制功能，令用戶有看圖識字之方便；而超任及世嘉是各有不同的畫面。(請到總代理或各陳列室參觀選購。)
- **首創遊戲中文名稱顯示**
  閣下的遊戲磁碟，只需加上MGH的中文 File，便可在智多星上出現中文名稱顯示。方便儲存磁碟及選擇遊戲。(請參閱右圖)
- **免費更新控掣程式 (UP Grade Version)**
  如有新的控掣程式推出，可享有免費更改服務。(只需購買後十四天內寄回保用證。)

MGH在世嘉上之功能畫面

SUPER FAMICOM 是日本任天堂株式會社之產品商標
MEGA DRIVE 是日本 SEGA 株式會社之產品商標
MGD 是麥高玩具有限公司之產品商標
飛鷹是台灣正先實業產品商標
超任寶是台灣廣納公司之產品商標
PRO 5是基利公司代理之產品商標
UFO 是台灣奇峰科技股份有限公司之產品商標

總代理及維修部：金星電腦有限公司

九龍深水埗高登商場64號舖
SHOP NO. 64, GOLDEN SHOPPING CENTRE, 146-152 FUK WAH ST., SHAMSHUIPO, KLN., H.K. TEL: 3614991 FAX: 3614987

總經銷及陳列室：視聽(多線路)中心有限公司
A.V. (MULTI-SYSTEMS) CENTRE CO., LTD.
九龍旺角花園街83號地下
G/F., NO. 83, FA YUEN ST., MONGKOK, KLN.

電業城
MEGASTORES LTD.
香港銅鑼灣軒尼詩道505-511號電業城9樓
9/F., RADIO CITY, 505-511 HENNESSY RD., CAUSEWAY BAY, H.K.

SF PAL BOOSTER

PAL AV OU

優質設計
傲視群雄

超任NTSC→PAL外置轉換器之第二代

超 任 幸 運 星

第一代轉換器之面世，令香港及世界各地的用戶，在PAL線(或香港線)之電視機上可玩N線超任機，這樣使用家的夢想變成事實，眞正是一機二用(N，PAL兩用)，推出至今銷售量已超過三萬大關，本公司有見及此，爲多謝各用家，特別再度推出轉換器之第二代(超任幸運星)，除擁有第一代之功能外，最新加有超高解像度，令畫面更傳神，色彩更鮮明，非一般抄襲形式的產品可比較，購買時請認明外型及名稱，避免損失金錢。

金星的標誌，產品的信譽

功能及優點：

(1)一經使用可令N線超任在PAL-I線(香港線)的電視機上玩超任機。

(2)有PAL線AV輸出可接駁錄影機。

(3)有N線AV輸出可接AV端子。

(4)特別設有50/60Hz之選擇功能，是為補救某些磁碟系統；因在超任PAL機上讀遊戲磁碟時需要調校到60Hz才能讀碟，但當調較到60Hz時，電視機畫面中便會上下不停跳動；等待讀完碟後再出現遊戲畫面時，才可調校回50Hz，這時遊戲畫面才會與其它磁碟系統一樣正常玩GAME及操作；當每次再讀碟時，也需如此重複以下動作，但有公司之轉換器是可以承受此煩複之調校50/60Hz的動作。

(5)有多種不同線路選擇，PAL-I，PAL-B，PAL-D。

- EXTERNAL COMPACT-SIZE DESIGN
- OUTPUT SIGNAL CONVERT TO PAL WHEN PLUG IN
- EXCELLENT SCREEN OUTPUT QUALITY
- BUILT IN 50/60Hz SWITCH
- PAL-I，PAL-B，PAL-D SYSTEM MODEL AVAILABLE

總代理：金星電腦有限公司

深水埗欽州街高登商場64號鋪
電話：3614991

BIG BOY

	品	名	特價數量
超任	雙截龍	$ 100	10
	SD足球	$ 200	10
PC Engine	湯馬	$ 90	10
	熱血足球	$ 70	10
	Inage Fight	$ 50	10
	太空戰鬥機	$ 40	10
Super CD	井上麻美	$ 180	10
	Cal Ⅱ	$ 150	10
	未來少年	$ 80	10
	Gun Buster Ⅱ	$ 180	10
	熱血足球	$ 60	10
紅白機	龍珠卡機	$ 90	20
	天地吞食Ⅱ	$ 180	10
	朱古力冒險	$ 120	10

憑本廣告到本店，即可以特惠價購買左列各款遊戲，售完即止。

本公司將由6月份起舉行抽獎，凡在本公司購物滿$150
即可參加抽獎，獎品將陳列於本公司內，詳情請親臨本公司查詢

地址：九龍牛頭角淘大商場第二期地下208A（即大班餅店對面） Tel: 7507936

UFO 加強版本
HYPER VERSION
現已推出
18M
超任
UFO
SUPER DRIVE
更新之保護遊戲出現
新增功能)
(包括DSP)
新增功能)
SAVE之功能
形式之畫面顯示
PARAMETER ON DISK
KEY 入繁覆之金手指密碼
無須開機帶 (新增功能
具金手指功能 (新增功能
SFC/SNES
PRO 6
製造商 : 奇鋒科技股份有限公司
FAX: (852) 3610261
RESPECTIVE COMPANIES

DSP插腳
(OPTIONAL)
NOT INCLUDED
可玩MARIOKART
、PILOT WING等

無須開機帶

提供
PARAMETER
DISK
(在輸入金手指密碼時
，不用求人查書)

UFO 加強版本
HYPER VERSION
現已推出

金手指功能
(可更改遊戲的命數、
時間、無敵能力等)

通用FORMAT
(兼容博士及小精靈磁碟)

內置解碼I·C·
(可玩三國誌III、
超級…2等)

18M

慢動作功能

內置18M RAM
(玩12、16M遊戲，使用
慢動作及隨時SAVE功
能時，不用另外加RAM)

UFO
SUPER DRIVE

分體式插腳
(遇新保護遊戲出現時，
可更換插腳，無須換機)

隨時
SAVE GAME
功能

WINDOW式
畫面設計
(全中說明)

CHECK機
功能

93年3月UFO PRO 6 HYPER VERSION加強版
現已推出還有價錢不變，功能力求創新，UFO是您信心的標誌

超任磁碟機大檢閱

產品名稱	UFO (HYPER VERSION)	博士	霸王	超任星
基本記憶量	18M	16M	16M	16M
可擴展容量	32M	32M	32M	24M
可使用磁碟種類	UFO，超任寶，飛鷹，博士	博士，超任寶，飛鷹	博士，超任寶，飛鷹，霸王	MGH，博士，超任寶
金手指密碼	✓ （可SAVE上碟）	✓ （不可SAVE上碟）	✓ （不可SAVE上碟）	✓ （不可SAVE上碟）
隨時 SAVE 功能	✓ （4M-16M均可）	✓ （超過8M要另加咭）	×	✓ （4M-8M要另外加SAVER咭）
內置開機帶	✓	✓	✓	×
慢動作功能	✓ （4M-16M均可）	✓ （超過 8M 要另加 RAM咭）	×	✓ （4M-8M 要另外加SAVER咭）
外觀造型	分體插腳	分體插腳	一體化	分體插腳
可接駁電腦	✓	×	×	✓
內置解碼	✓	✓	✓	✓

此頁乃客户廣告，以上內容並不代表本刊立場。

道歉啓事

　　對於剛購買了其它牌子的超任磁碟機用家致萬二分歉意，因爲……

超任
UFO SUPER DRIVE
HYPER VERSION
（加强版本）
謹啓

（此頁乃客户廣告）

聲明啓事

已購買其它牌子的超任磁碟機用家，因UFO SUPER DRIVE HYPER VERSION〈加强版本〉現已推出，因其有以下獨特之優點，而使您已購的磁碟機變得過時！

1. 内置18M記憶（註：價錢照舊，不用加錢，一般其它牌子，出廠時只有16M）慢動作，隨時SAVE的功能，均可使用於所有遊戲〈包括4M-16M〉例如街頭霸王。

2. 獨家首創提供金手指密碼磁碟，輸入密碼，不用求人、查書、易如反掌，所有密碼亦可直接SAVE在遊戲程式上，〈註：只適用於本UFO磁碟系統，其它牌子，一概不適用〉。

3. 全新分體式插腳設計可以更換内置解碼I. C.能將有保護程式之最新遊戲，一一攻破，能於最快時間内，享受新遊戲，另外對於現有的保護遊戲，如亂馬Ⅱ、三國誌Ⅲ、太空戰士，一於當作無到，被我UFO玩殘。

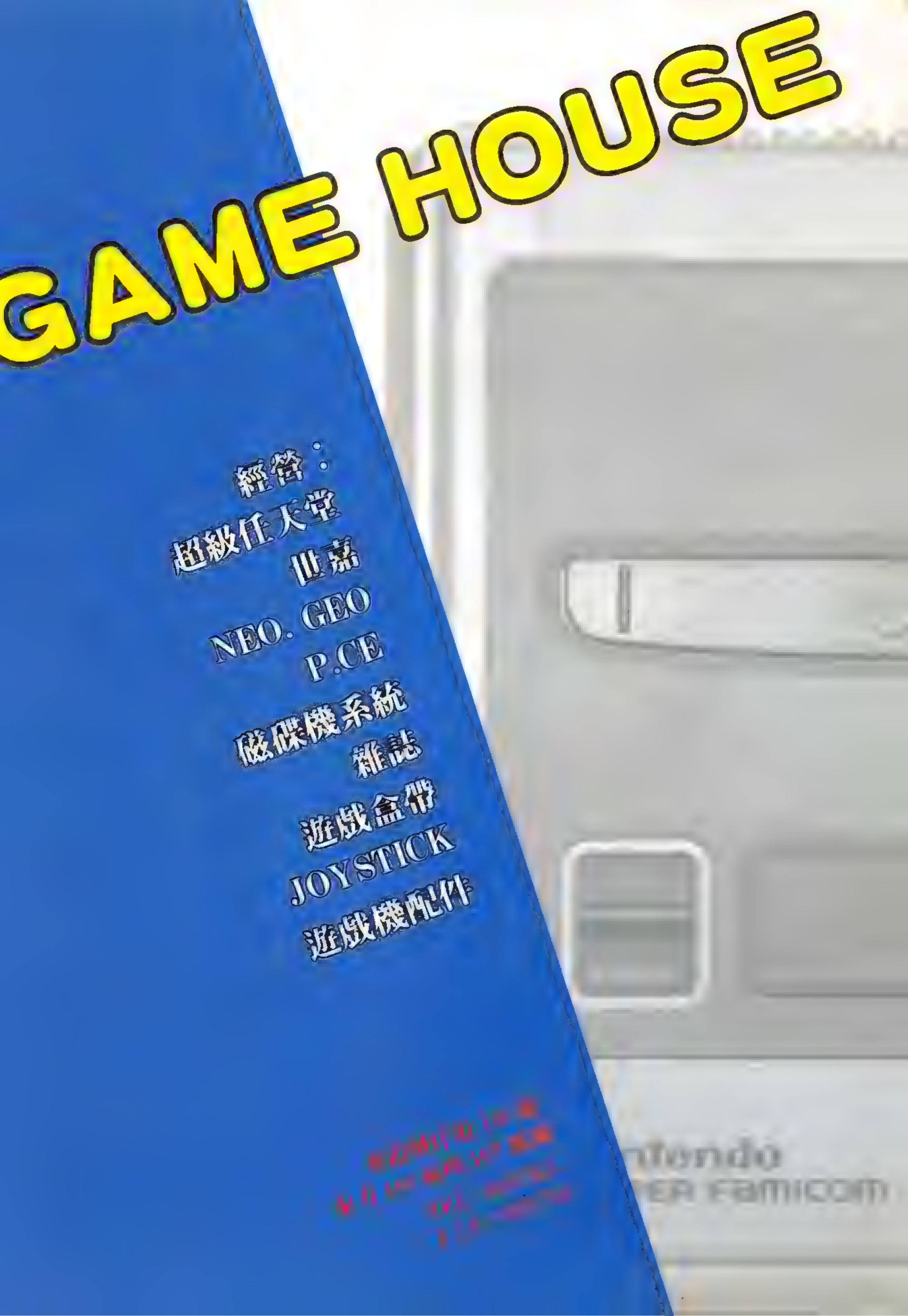
4. 新增隨時SAVE慢動作功能，使您隨時享有打爆機〈遊戲ONLY〉的至高境界。

5. 當超任主機熄機後UFO電源便截斷，使貴重的零件〈RAM〉不用因長時期通電，而壽命亦變得更長及耐用。

6. 對於舊有UFO用家，本公司亦提供UP-GRADE服務，不會置之不理請與服務部聯絡〈註：毋需換機〉

超任
UFO SUPER DRIVE
HYPER VERSION
（加强版本）
謹敬

（此頁乃客户廣告）


GAME HOUSE
經營：
超級任天堂
世嘉
NEO. GEO
P.CE
磁碟機系統
雜誌
遊戲盒帶
JOYSTICK
遊戲機配件

超任攔截者超強功能，傲視同群！

① 內設16M DRAM並可擴充到32M。
②內設256K SRAM可玩記憶遊戲，並將記憶資料存入磁片，
DISK TO CARD CARD TO DISK。
③內設4.9A DOS玩遊戲，COPY遊戲均不需再用DOS磁片。
④其他品牌碟機遊戲均可直接玩，或COPY
⑤資料LOADING速度最快，8M只需20秒，12M只需30秒。
⑥造型一體設計，外觀最優美，不需外加電源。
⑦功能超强完整，操作最方便，品質保証穩定，不挑剔遊戲。
⑧卡帶對磁片可直接COPY，磁片對磁片也可直接COPY。

攔截者程式碟4.9BC功能說明:

超任攔截者新程式碟4.9BC的功能除了保存以往4.98C及4.9AC DOS碟的功能外。

新增加的功能包括以下幾點。

①抄遊戲可以用未經FORMAT的磁碟（2DD碟或2HD碟都可以直接使用）。

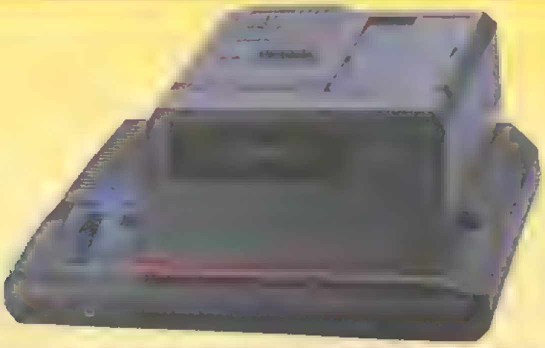
②用在M機（不能自行抄遊戲的攔截者）上，一樣可執行卡帶COPY到磁碟的功能。

③新程式碟4.9BC通用於攔截者產品系列所有單用機及兩用機。

總代理：創業有限公司

門市部地址：九龍深水埗福華街146 - 152號黃金商場地面20號
SHOP 20 G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAMSHUIPO, KLN., H.K.
Tel : 7297738 Fax : 3042461

攔截者壹機多用，無敵配匹
16M攔截者特價酬賓

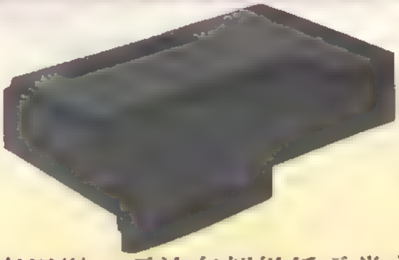


16M攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲只售$1870

16M攔截者單用機玩世嘉遊戲只售$1550

16M攔截者經已面世，可玩齊世嘉及超任新上市16M以下遊戲。玩超任遊戲只需加界面專用機可執行新推出"街頭霸王II"
一隻12M磁片，可放多個遊戲，節省大量金錢。外置SAVE CARD
，可以將SAVE CARD的資料儲存落5.2C DOS永久
保存。一個SAVE CARD可做無限遊戲記憶儲存。
(超任遊戲可同樣執行。) 不需用DOS碟，開機自動執行2HD磁片。
攔截者不必分辨2HD及2DD版本。
4.99C及5.2C DOS讀8M遊戲只需20秒。

超任攔截者界面專用機



功能

1. 將攔截者接駁超任界面專用機，再放在超級任天堂主機上面，就可用磁碟片玩齊超任遊戲，為消費者節省大量金錢去買盒帶。
2. 將攔截者擴充至16M，玩齊16M以下遊戲，(包括6月份街頭霸王II)
3. 用12M容量的2HD碟儲存遊戲，可節省大量磁碟片。
4. 首創不需要DOS碟開機，讀碟最快，馬上有遊戲玩，以及碟抄碟時不用放入DOS碟。
5. SAVE遊戲功能，可用原有攔截者SAVE咭儲存遊戲資料，不用另買SAVE咭，同時，可將SAVE咭上資料轉到磁碟。
6. 操作簡單，方便，絕不停機。(同類產品畫面不穩及停機現象)
7. 本產品適合於任何NTSC及PAL線，遊戲畫面解像清晰。

香港總代理：創業有限公司
門市部地址：九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地面20號
SHOP 20, G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAM SHUI PO, KLN. TEL : 729 7738 FAX · 304 2461

攔截者 MEGA DISK

EXPORT & WHOLESALE ARE WELCOME.

專業阿波羅搖桿
APOLLO PRO JOYSTICK
具街機感受能適用多款機種

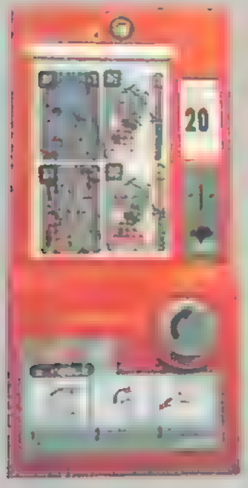
超任UFO SUPER DRIVE 特約分銷

本公司提供完善之售後維修及保養

- 快慢動作控制
- 品質佳壽命長

日本進口，永久保用

數百款百變卡
及卡機原裝日本
進口，批發特平



1.44MF2HD
FORMATTED
2MB高質磁碟

磁碟總代理及阿波羅東南亞經銷商：

新大生公司 NEW TAI SANG CO.

SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTER SHAM SHUI PO, KOWLOON

TEL：7207378

澳門特約經銷：星輝行　澳門新橋墨山街10號B地下　TEL:368048

SUPER KID JOYSTICK

四大機王一致推選為市面最強之 JOYSTICK

世嘉機線及超任機線長度為十呎

一年免費保用

超任機 E

推廣期特價 HK$349.-

世嘉機 E

NE 機 E

SUPER GUN 機 E

SUPER KID 專業型高級遊戲機控制桿

全港第一個使用實木制造的多用控制搖桿,全部使用大型街機之十字制及按鈕制,八方向控制桿,擁有斜角位,重量為普通大型塑膠搖桿的三倍,打機時不會左搖右擺,實心紅木外殼能承受重力拍擊,耐用度為一般搖桿的五倍.百分之一百街機享受.能連接現時市面最流行的機種,世嘉,超任,SUPER GUN 及 NEO GEO.以後新機種衹需購買價值數拾元的連接器即可使用.

一年免費保養,所有零件(包括連接線)都備有大量存貨.唔怕手制損壞後沒有零件修理,所有控制搖桿都付有保養咭乙張.

香港區總代理:鑫明電子工作室

地址:FLAT 4,16/F,KIN WING INDUSTRIAL BUILDING,KIN WING STREET,TUEN MUN,N.T., HONGKONG. 電話:454-4166 FAX:463-4319

修理及總經銷:A.I.電子公司 地址:高登商場1/F,69號 電話:387-2840

108電視遊樂專門店 地址:九龍城龍珠商場1/F,35-36號 電話:716-2220

熊本城 地址:筲箕灣中心2號 電話:884-3139

各區分銷商:

灣仔區:外星人遊樂專門店 電話:574-3619
灣仔巴路士街14京都戲院斜對面

北角區:A.I.電子公司 電話:510-8067
國都商場204-205

大埔區:大埔玩具店 電話:651-3993
大埔運頭塘商場25

旺角區:108電視遊樂專門店 電話.385-2802
旺角好景商場1/F,23

九龍城區:108電視遊樂專門店 電話:716-2220
龍珠商場1/F,35-36,2/F,336,334,323

沙田區:好樂憩 電話:693-0650
沙田好運中心3/F,64

旺角區:MASTER SHOP 電話:770-9327
港發商場5號地庫

屯門區:晨光電子公司 電話:459-2519
萬寶商場地下137

紅磡區:彩虹島 電話:365-4288
黃埔花園香港廣場地庫24

葵涌區:少川坊 電話:426-6391
石梨貝葵涌花園商場43

紅磡區:泡泡遊戲機專門店 電話:773-1479
船澳街2號地下A3

香港仔區:飛翔遙控模型公司 電話:555-7830
利群商場地下20A

荃灣區:聯威玩具店 電話:413-1619
荃豐中心地下A73

屯門區:龍珠家庭遊戲 電話:459-2032
屯門華都商場1/F,42

沙田區:聯發玩具 電話:698-6279
沙田好運中心3/F,170

長沙灣區:安廸貿易公司 電話:708-8289
天悅廣場2/F,130

淘大

威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型 Doctor 及各式各樣遊戲帶盒
全區款式最多最齊。

P.C. CORE II
16 BIT 世嘉主機
超級任天堂
紅白機
GAME BOY
GAME GEAR

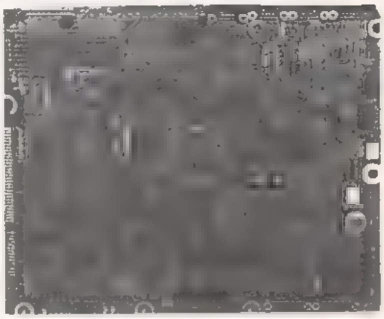
G.T.
智多星
超任寶
世界飛鷹
MGD II
攔截者

精工修理各類遊戲機，價錢公道。
總店：九龍牛頭角道淘大商場三樓 92 93 號
Tel: 7567796
分店：香港筲箕灣道 57 -87 號太安樓商場 A36A 鋪
Tel: 5698159

竣工在即GAMED P. C將會於八月初推出。

一部既有電腦功能又是遊戲機的PC機在峻工階段以下是該公司負責人所提供給本刊的最新資料.

從GAMD P. C的底板圖，可見其精密程度可比美目前市面上任何私人電腦



GAMED P. C.

上一期初步已經介紹過有關GAMED PC的簡單內容，今次介紹該機種的特性及和486電腦、超級任天堂的性能比較。

人不學不知理！至古皆言！但自從有文字發明以來，及要把前人的知識留存下來而發明教學，但在傳統教學上的教學效率很差。有關教學用具，也很失敗！這由每個人的學習階段中都可以感受得到！

每一個小孩子都很怕學習、怕回學校及怕老師！爲什麼呢？因爲他們在教學器材的挑選上，都不能夠吸引起小孩子的興趣！但爲了不想令其他人知道他們的失敗地方、和影響他們的權威，只能動用他們的最後工具——打　一起來！令教學的真正目的便失去了他的原本意義！

好的教學用具，會影響您和您的孩子們在學習興趣和吸收能力！現在全世界都已經在進行電腦教學！連本港都已經有電腦科了；故此一台好的電腦教學器材和學習用具，是不可或缺的！也不可以挑選錯誤的學習用具了。

歷來有關一台"平宜"和"實用"兼備的電腦，並同時具有教學和學習之用，但又可以作爲公司使用、價錢同時也可以令任何人都能夠購買得起，甚至連學生都可以買得起的電腦，連未上學的孩子都喜歡的電腦——教學電腦二用機面世了！

該台教學遊戲二用機，不要小兒他！雖然只售千多元，也可以使用現今IBM PC的個人電腦數以萬計的各類軟件　但它的功能和超過萬元一台的電腦的性能分別不大！比目前的市面上的各類型遊戲機性能更高很多；見下面所列出的性能及比較便可以知道。

	教學電腦二用機	486　電腦	超級任天堂
中央處理機(俗稱CPU)	32位元	32位元	16位元
基本記憶容量	9M BIT	9M BIT	無需要
日後可增加的記憶容量	152M BIT	152M BIT(超過此一容量比電腦本身還貴！)	無需要
內置運算處理器插座	有	不一定有	無
日後增加容量困難度	容易	難	困難甚至不可能
增加自用軟盤	有	有	無
增加自用硬盤	有	有	無
中置標準鍵盤	有	有	無
內置DOCTOR功能	有	有	無
標準出彩色數目	262144種彩色	262144色	32768種彩色
提供高解象度	1024×768	1024×768	512×448
提供標準視頻記憶	8M BIT	16K-8M BIT不等	32K×8BIT
提供視頻輸出	有	另外加錢	有
基本標準記憶	17M BIT	9M BIT或以上	128K×8BIT
內藏ROM DOS	有	無	無
提供CD ROM DRIVER	一千多元	三千多元起	二千多元
內藏音樂咭功能	有	無	有
專用教學軟件	有	無	無
發音語言教學	有	有	無
語言教學	有	無	無
翻譯字典功能	有	有	無
翻譯文章功能	有	有	無
提供商用軟件	有	有	無
提供軟件數量	1萬件以上	1萬件以上	四百多種計至6月10日止
提供遊戲軟件	數以千計	數以千計	四百多種計至6月10日止
提供打印接口	有	有	無
提供串聯接口	有	有	無
提供MODEM功能	有	有	無
使用本地電視機功能	有	另外付錢	另外付錢
具有私人電腦功能	有	有	無
提供MOUSE插口	有	有	另外付錢
提供網絡功能	有	有	無
提供中、英文鍵盤	有	另外加錢	無
可使用PC的軟件	可以	可以	不可以
提供多媒體功能	有	有	無
提供中英文系統功能	有	有	無
能夠使用@IBM個人電腦的介面咭	可以	可以	不可以

下期再介紹該教學遊戲二用機性能和世嘉16BIT的比較。

日後會陸續介紹有關可用於本機的中、英文各類軟件；當然也包含有各位最感興趣的沒有文字代溝的遊戲軟件。

作者註：在此介紹"GAMED PC"名稱的由來；前面三個子母是由"GAME"一字取前面三個字母，"ED"一字是由"EDUCATION"前面二個子母，就是由這三個字母組合而成"GAMED"一字的；"PC"二字，是由"PERSIONAL COMPUTER"二字取每個字的前面二個字母組合而成"PC"一字的！

意義在於這一個產品上，包含有教學用具及擁有個人電腦的功能，同時也具備有把學習藏於遊戲中的含意在內。

IBM是萬國商業機器的註冊商標。

《此頁乃客戶廣告》

超任 萬金手槍密碼

1. 維京人
不用夾機：08 28 10 08 D0 D3 D0

2. 異形Ⅲ
無限彈：05 4C 6E A9 91 65 30
無限能源：08 10 4E AE AE AE 30
無限彈匣：05 7D BE A9 91 66 B0
05 4D 30 00 09 96 00
65535炸彈：0E 13 CF FF F9 D5 80
無限火：05 78 6E A9 91 61 60

3. 霹靂無敵大隻騷
不用夾機：07 FF C0 08 05 8F 30

4. 大航空時代（英）
不用夾機：00 1C 0A 90 08 D9 70

5. 出擊飛龍
不用夾機：00 49 6A 90 08 D7 00

6. 立體模擬城市（英）
不用夾機：80 49 6A 90 08 D7 80

7. 沉船歷險機
不用夾機：00 C8 4A 90 00 0D 90

8. 風雲霸主（英）
不用夾機：00 07 4A 90 08 D4 A0

9. 忍者蛙
不用夾機：00 C9 FA 90 08 D8 10
07 17 1A 90 08 DB 80

10. 反擊足球
不用夾機：03 5E 4A 90 08 DE F0

11. 占士邦鴨
不用夾機：00 02 BA 90 00 07 40

12. FINAL FIGHT Ⅱ
不用夾機：07 E0 CA 90 08 D6 00

13. 天下第一刀
不減人數：08 01 2E AE A2 02 60
08 8F AE AE A2 01 60
3D 7D EE AE A8 EB AO
不減LIFE：09 81 6E AE A8 5A 70
不減FORCE：08 BD 2A 57 0B DC F0
0B B8 48 57 0A 57 90

14. 石頭小子
不減人數：04 C0 3A D7 20 00 E0

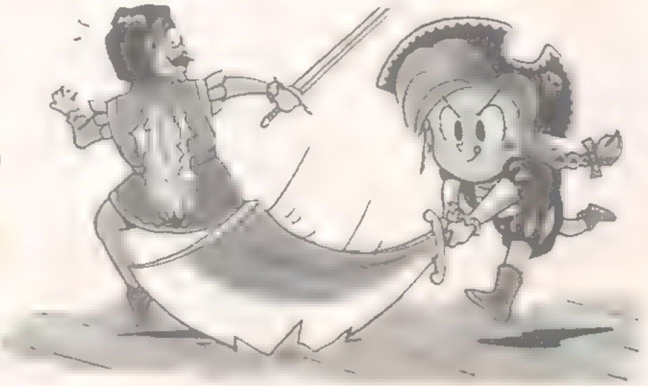
15. 勁力越野賽車Ⅱ
255 TURBO：05 8A 1F F9 DA BE 00

16. 宇宙刑警Ⅱ
不減人數：01 E6 7A D8 51 46 B0

17. 凱撒皇宮賭場
八百萬賭本：11 25 9A 90 01 2C 70
11 25 FA 97 A0 03 50

18. 超任兵蜂
無敵：12 27 78 05 0A 5A F0

19. 英雄傳說Ⅱ
不用夾機：00 00 B0 08 D0 D4 50
（B FILE）00 05 10 08 D0 D8 B0



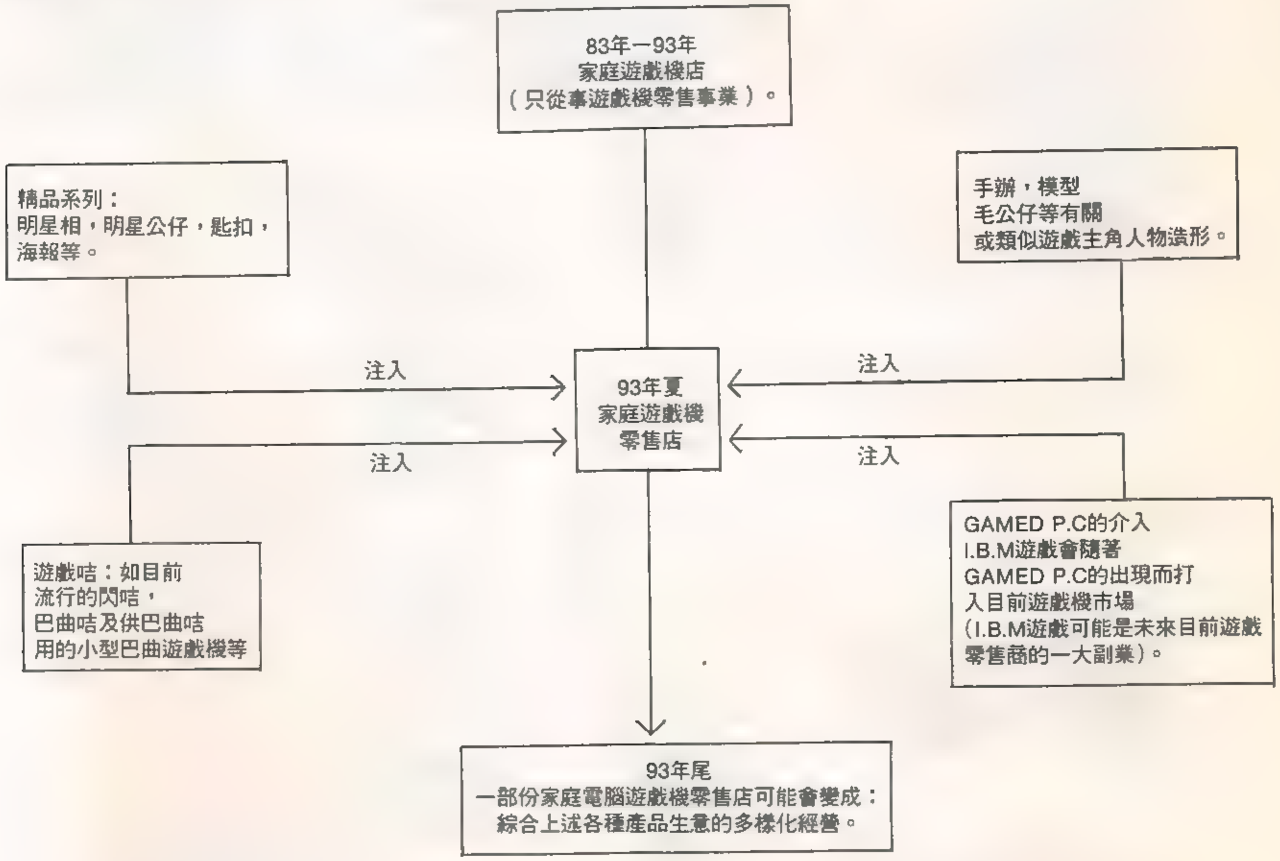
特稿

超任一族展望遊戲界。
遊戲事業大兜亂。

1993年算是家庭遊戲機界的淡靜歲月，爲什麼有這種講法呢？因爲這大半年來家庭遊戲機缺少了新產品及新機種的刺激，當一個家庭遊戲機用戶買了一套主機連碟機後，遊戲機零售商和舊客戶的交易就陷入半中止狀態（除了抄碟及買雜誌之外）。不同以往的GAME BOY時期，不斷有盒帶，價錢又平，零售商在盒帶的利潤又較高，故爲當時家庭電腦遊戲機的全盛期，加上當時世嘉仍處於雄霸市場時期及超任機剛推出，故早兩三年的遊戲市場非常蓬勃頂盛，遊戲機零售店越開越多，連街邊生果檔，精品店，小販等等通通都兼做盒帶生意（GAMEBOY盒帶）！但昔日的盛況，如今仍有嗎？

93年初至今個月六月止，這大半年來經營遊戲機的零售商可謂經歷了近5年來遊戲事業的最淡期。原因①世界經濟不景，人們購買力減弱②遊戲市場沒有新品種刺激③上一兩年開業的大量新零售商在這淡靜期間唯有平價售貨求增加客路，形成惡性競爭，大家完全無利可圖。（例子：九龍城的龍珠商場，旺角的好景商場，香港仔區及屯門區等）有時零售商店的門口價，竟然可以平過批發價的例子屢見不鮮，大家都是爲了一啖氣，你平時我又平，眞眞正正造福市民大衆。

於是在遊戲機方面完全沒利可圖或利潤甚低的同時，零售商們開始想辦法經營副業來掙扎求存，於是產生了有如下列圖表所示的多樣化發展，而估計在未來的遊戲零售店的發展將會如下：



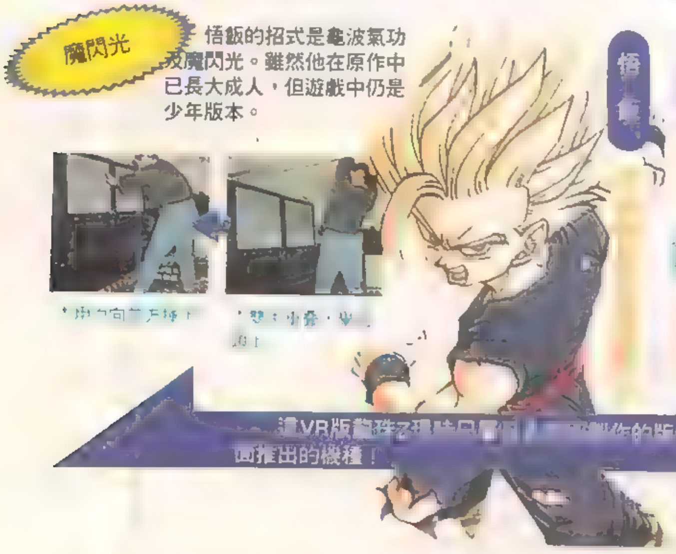
新一輩的商戶名稱可能是，
遊戲機及一切最熱門流行物品專賣店。

十字能量斬，是用刀向對手攻擊的獨特招式，對稍遠離的敵人亦有效，除此之外也有另一招式「光子彈」。

比達的招式，是這最終閃光和單手能量彈，因為容易使用，可連續地攻擊。

閣下操縱的最強戰士們！

這遊戲的4名玩者都是以超級撒雅人身份戰鬥的。攻擊方法有拳，連續攻擊或是把力量儲在拳上的重拳等。雖然沒有踢招，但每位人物都有2招式必殺技。同心合力的話，必定可以把敵人打倒的！



悟飯的招式是龜波氣功及魔閃光。雖然他在原作中已長大成人，但遊戲中仍是少年版本。

這VR版龍珠Z……製作的版本……面推出的機種！

MULTI-WORLD

DBZ V.R. BATTLE GAME.

驚異的VR在夏天來襲!!

遊戲終於發展到這種地步了，人物的動作會隨着閣下的動作改變，世界首個龍珠Z的VR遊戲－不玩過這個VR是不能算作玩過的，今年夏天，你也有可能成為Z戰士!!

魔人奧索多

↑這遊戲的敵人，强力的尾巴攻擊加上超高速的連續攻擊，連超撒雅人也要苦戰!?

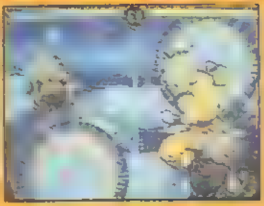
OPENING

↓避過飛來的碎石和跳過火牆，實際上要在這之後決定使用的人物。

↑開始遊戲後會出現這畫面，首先是以這人物習慣遊戲的活動方法

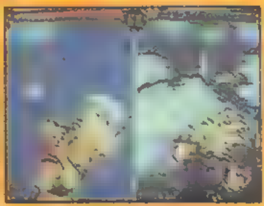
表現出激烈戰鬥，是世界首創的系統！

1 →開發中的畫面把力量集中在拳上



2 →力量繼續集中已經是最大能量的狀態

3 →命中，對手被打至飛了出去



4 →還是感覺很強，不過照片上可能感受不到

↑捕捉玩者動作的紅外線感應器，實際版本是藏在一個六角形之中

☆由於畫面仍在開發中，人物等各方面可能會和實際的遊戲有分別。

THE HIT CHART

是動作遊戲的天下！

五、六月份是不分地域的考試季節，遊戲市場也偏向寂靜及少GAME出的情況，故此好的遊戲都比較少，過往任天堂公司在這段期間都會推出一些大型的R.P.G的遊戲來吸引另一批遊戲客戶，但今年似乎連中型的R.P.G也欠奉，果眞是市場不景氣？五月份比較上出色的只有一隻FINAL FIGHT 2，其餘的出擊飛龍，忍者蛙等全部都是美版超任轉過來的遊戲，期望大型制作恐怕最快也在七月了。另訊，本刊多謝各位擁躍來信，令本刊仝人在上期讀者意見調查上得到了不少可貴的意見，制作的路向也會朝著讀者的方向去做，力求一期比一期更好以答謝各位讀者對超任一族的支持。

如有意見及資料的提供請寄筲箕灣道407-409號筲箕灣中心2號鋪，超任一族收便可。

熱門勁GAME
STREET FIGHTERⅡ TURBO

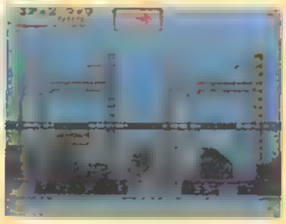
七月初的街霸Ⅱ TURBO版將會是一隻比較熱門的勁GAME，但在街機上已開始玩厭及淘汰的時期，超任能否在此遊戲上再創熱潮呢？實在是值得懷疑的，但鑑於P.C及世嘉都以街霸Ⅱ當爲暑假寶典推出的同時，任天堂公司自然以最高姿態的TURBO版作爲應戰對策，無可否認街霸Ⅱ是一隻很出色的作品，但經歷兩年的曝光，熱中度已大大減弱了，今次TURBO版的推出，可能是作爲這遊戲的完結篇吧！

1 FINAL FIGHT 2

CAPCOM公司出品，雙打的遊戲，動作都很流暢比上集進步很多。但有趣的事是在遊戲內可以見到春麗在食麵，軍佬在呼叫助陣等背景，又有觸電見白骨的情境，唔通CAPCOM公司想來個大合奏？情形有如早年的KONAMI公司所出的柯拿米世界將所有旗下公司作品的主角湊成一齊，出一個星光燦爛的遊戲主角大會演？

如果CAPCOM公司在這方面又有興趣的話，相信憑著其公司的實力及遊戲主角的個人魅力，必定令這隻期望中的遊戲做到比街霸Ⅱ更具創意，更吸引遊戲用戶。

2 超任飛龍



一隻很流暢，好好玩的遊戲，雖然畫面上比世嘉的飛龍略遜但動作就流暢許多，遊戲的操作性及容易度亦比較佳，足可以看見美版超任在制作遊戲上比較實而不華，值得一讚。

3 忍者蛙

動作很滑稽好笑，諸如突然其來的大鎚子，大腳板等，都是神來之筆，再加有飛車的版面，臨場感及刺激感都非常出衆，類似龜之忍者等這一類型西方遊戲，令到在淡季中不致無GAME玩，希望美版超任遊戲再加努力，創作出比美日版遊戲的另類佳作吧！

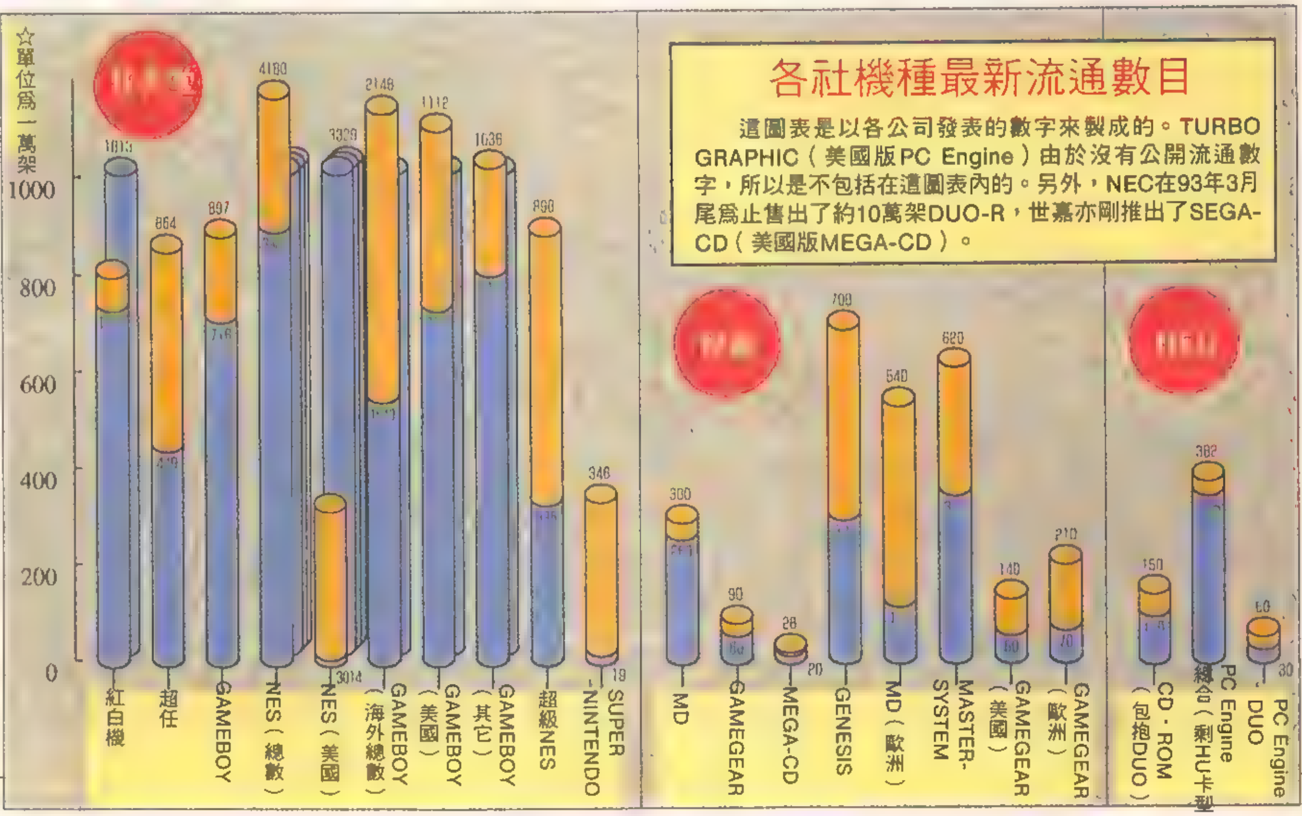
順序	前回	遊戲名	公司名	類別	容量
1	—	FINAL FIGHT 2	CAPCOM	ACT	10M
2	—	超任飛龍RUN SABER	HORI電機	ACT	8M
3	—	忍者蛙	?	ACT	8M
4	—	拉斯維加斯	NINTENDO	ETC	8M
5	3	龍之戰士	CAPCOM	RPG	12M
6	4	龍珠Z超武鬥傳	BANDAI	ACT	16M
7	1	超級爆彈人	HUDSON	ACT	4M
8	—	異形Ⅲ	ACCLAIM · JAPAN	ACT	8M
9	6	SD快打Ⅲ	BANPRESTO	ACT	10M
10	8	孖寶賽車	任天堂	RCG	4M

HARDWARE 公佈各機種在全世界的最新流通數字！

'92年各主機的流通數目，經已由各公司發表了。這是由'92年4月至'93年3月之間的流通數目。下圖的看法是藍色部份屬'92年3月爲止的累積流通數目。黃色部份則是'92年度內流通的數目。

只要一看到這個表，馬上會看到超任的銷量上升得最快。單是在日本已經於一年內增加415萬架，是前年爲止流通量的整整2倍！在美國方面的超級NES（美國版超任）也有561萬架在流通。而去年9月發表的'93年上半期累積流通數目中，GENESIS（美國版MD）還是有點優勢的（超級NES467萬架，GENESIS 500萬架），但一下子已被對方後來居上。另一方面，自去年4月在歐洲推出的SUPER NINTENDO（歐洲版超任），也在追趕着早一步推出的MD，而且更有快要超越的去勢。因爲在歐洲地區中，除了德國外，世嘉是佔有絕對的市場佔有率，因此這數字令人吃驚。當地在今年4月更會設立總代理，SUPER NINTENDO在歐洲應該會越來越受歡迎。由於預測世嘉會把MD2，MEGA-CD2投入歐洲，兩間公司的市場爭奪戰一定會越來越激烈的。

DUO-R，MD2，LASER ACTIVE，還有3DO新機種預定發售的93年，遊戲界的勢力分佈圖會有怎樣的改變呢？

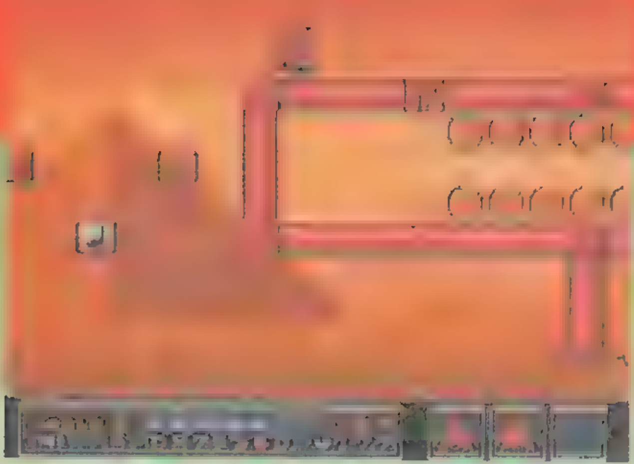


各社機種最新流通數目

這圖表是以各公司發表的數字來製成的。TURBO GRAPHIC（美國版PC Engine）由於沒有公開流通數字，所以是不包括在這圖表內的。另外，NEC在93年3月尾爲止售出了約10萬架DUO-R，世嘉亦剛推出了SEGA-CD（美國版MEGA-CD）。

緊急速報

超級孖寶大全（暫定名字）



超級任天堂	動作遊戲ACT	電池記憶
	任天堂　預定7月14日發售・9800日元　16Mbit	

哇，太利害了。那「孖寶兄弟」系列，將會以4合1的形式移植到超任。當然，這和市面上一般的翻版帶不同，是個令人滿意的作品。

名作復活!!

任天堂紅白機時代的一個超級系列「孖寶兄弟」，將會移植到超級任天堂了！而且，更是從第1作「孖寶兄弟」爲首，把磁碟版的「2」，以及後來的「3」，「USA」共4個作品收錄在同一盒帶中。任何一個孖寶迷，都不能錯過這個作品的了。

藍藍的天空

↑唔，眞美麗　這是超任才有的畫面

碧芝公主亦變美了

↑移植到超任中，碧芝公主亦漂亮得多了。

←紅白機版在日本售出超過600萬盒的怪物作品　雖然紅白機有排增至255人的禁斷秘技，但似乎這秘技也會移植至超任版

→在前作推出了9個月後，推出了這個磁碟版孖寶　在紅白機系列中被稱爲最難玩的孖寶2，在超任版中又會如何呢？

4個遊戲濃縮在一盒帶內！

←紅白機版在日本售出約400萬盒　瑪利奧在取得道具後可變身成長尾孖寶或青蛙孖寶　當然，在超任版亦可作這樣的變身

→主角可從瑪利奧、路易斯、草菇人或碧芝公主中選擇，事實上，這個是「夢工場」這遊戲名作的改良版

可記錄16個冒險！

今次的超任版會以電池記憶盒帶方式推出。總之，只要曾經接近過終點，便不用因為關上電源而要重頭來過。

而且，由於每遊戲都準備了4個檔案（FILES）可用，加起來就有16個記錄了。當然，由於可回到完成過的版面，可找出最完美的過版方法。

在任天堂版看不到結局的人，說不定可在這超任版完成。

↑遺憾，GAMEOVER了。紅白機版便要從頭再來了…。

但不用擔心！

↑但超任版由於可記錄，可從那裏再次開始。

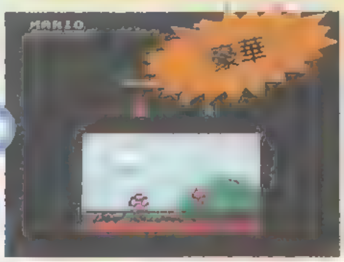
不妨來比較一下畫面！

移植至超任的遊戲世界。在任天堂用家懷念的同時，照計也會因畫面的美麗而感到吃驚。這裏就以第一作為例比較一下任天堂版和超任版。令人感動。

大家亦不用擔心會因為畫面改動令內容改變的。道具、陷阱的位置，以至秘技都會移植。這樣可以安心了吧。

任天堂紅白機版 | 超任版

↑從1-1開始。不過，這畫面真的太簡單了。



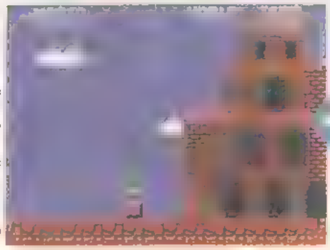
←在各地區開始時，會加插這種畫面，令人興趣大增。

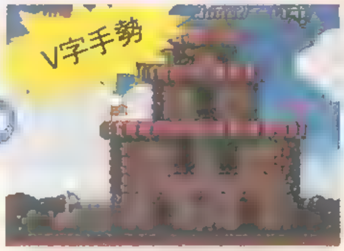
↑紅白機因性能關係，背景只能採用簡單的東西…

←啊，在金幣版面中也可看到瑪利奧的面孔！

↑雖然說是進入了水管中，但仍未免暗了一些…

←牆壁上有着石紋…這樣就迫真很多了。

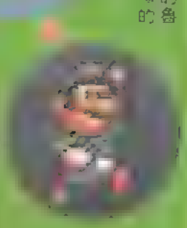

↑到達終點的瑪利奧，只會馬上走進城內…



←現在則會有勝利的V字手勢擺出來了。

魯斯的情況

↑紅白機版「3」的魯斯和瑪利奧一樣的肥



在任天堂版中很少人留意的弟弟……當時在遊戲畫面中，亦只是一位和瑪利奧顏色不同的人物……不過在超任版中他和哥哥有明顯的分別。

特報

STREET FIGHTER II TURBO

超級任天堂	動作遊戲ACT	盒帶
	CAPCOM　預定7月10日發售　9980日元　20Mbit	

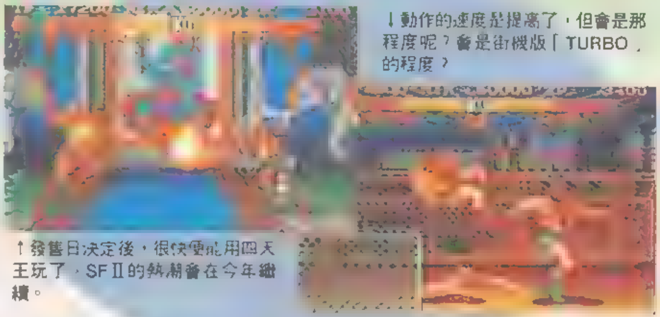
今次的特報，是介紹四天王和多種新必殺技不能錯過了。

發售日、價格、容量經已決定！

自從發表了推出的消息後，相信有不少「SF II」迷都在每天等待，終於，「SF II TURBO」的發售日，價格等都決定了。

現時預定發售日是7月10日。即是說大家可在暑假中玩到「SF II TURBO」了。另一點令人吃驚的是它的價格和容量。「SF II TURBO」，將會是超任的首個20M軟件。不過20M的大容量亦只售9980日元（預定價格），令人吃一驚的價格。

在遊戲內容方面，今次有不少新情報到手了。更有超任版「SF II TURBO」四天王的畫面照片初次公開。另外，我們也會綜合介紹「SF II TURBO」新加入的招式。遊戲快要推出了，準備好心情來迎接它吧。



↓動作的速度是提高了，但會是那程度呢？會是街機版「TURBO」的程度？

↑發售日決定後，很快便能用四天王玩了，SF II的熱潮會在今年繼續。

↓當敵人在右方時，輸十字掣的左、左下下、右下、右再按拳掣便能使用

↑把十字掣向下儲一會，向上的同時按腳掣便可以了！

也有新必殺技可用!!

可以用四天王了！

就像街機版的「SF Ⅱ DASH」，「SF Ⅱ TURBO」般，在超任版的「SF Ⅱ TURBO」中，亦能由玩者來操作四天王的。今次便有四天王的照片公開給大家看了。

四天王當然是指拳王、域加、泰王及司令的4人。他們在「SF Ⅱ」時令玩者吃過不知幾多苦，但在這「SF Ⅱ TURBO」中，大家可反過來操作這四天王來用。

必殺技的輸入方法由於基本上是和街機相同的，現在就到遊戲機中心練習一下吧。

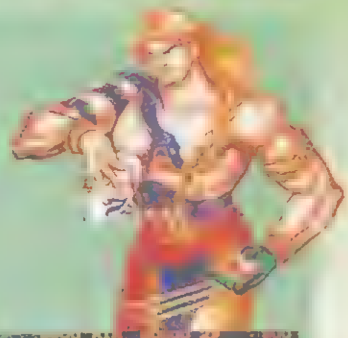
拳王

在貧民區長大的高手「拳王」。他雖然曾經爭奪了拳王的寶座，但因為一次又一次把對手打至重傷，被逐出拳擊界。現在是一位地下拳賽中的高手。拳王的拳攻擊距離很長，而且亦很强力。不過由於他是拳手，所以沒有腳踢技。

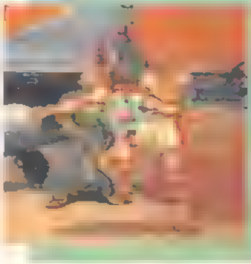
↑衝向對手打出的前衝上勾拳。

↑前衝上勾拳在3個按掣中有着不同的距離

域加



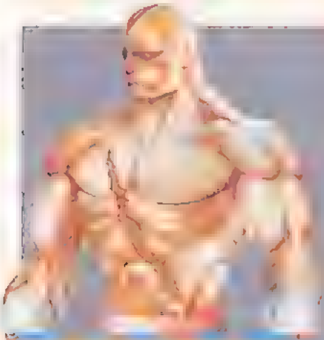
討厭醜陋的東西，對美有異常執着的域加。事實上，那種異常的執着心是繼承自母親的。不過他並非只是個戀母情結的傢伙，格鬥技術也是超一流的。操作他的魅力相信是因為那速度升至第一了。



↑飛天十字破是很美的一招。

↑轉向對手的方向，最後用爪刺出的旋轉水晶閃光

泰王



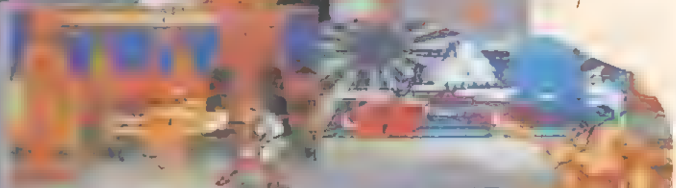
往日被稱為格鬥技帝王的泰王，不過因為輸了給RYU，自尊心完全破碎了。跟着，他更不忘被RYU留下的創傷，再次重新修行，終於復活了。他的特徵是和RYU及KEN一樣，可以使用「氣」來攻擊。

↑把十字掣下、右下、右按的同時按拳或踢[illegible]都能放[illegible]

↑右方是猛虎波，左方是大地波

司令

率領着邪惡組織的闇之帝王。有關他的一切完全是個謎，沒有人知道他的過去。司令的性格冷酷無情，出現在眼前的全部也要令它染上鮮血。是世界最强的地下格鬥王。



↑被旋轉火炎所傷的人，全身會燒起來

↑不過，當然亦不是絕對無敵的……

請看看華麗的新必殺技吧!!

繼上次特報中介紹的空中龍卷旋風腳和空中倒旋風腳後，今次再有不少新招公開。其實，這裏介紹的招式，都是大家在街機版「SFⅡ TURBO」中用慣用熟的。相信招式的指令輸入也會和四天王的必殺技一樣是以街機版爲基準。

基本上，新招都是用來克服人物弱點的。加上人物速度的改變，戰鬥相信會有不少改變。就是玩慣了「SFⅡ」的人，玩「SFⅡ TURBO」時亦能有新鮮的感覺。

↑在「SFⅡ TURBO」中，跳躍時亦能使用龍卷旋風腳的

比以往高了!!

春麗亦和阿龍阿健一樣可以使用遠程武器了 出招方法和印度佬放火的方法一樣

這一招可看成是向斜上使用的旋轉攻擊．動作就如紅色箭咀那樣，

雖然不是必殺技，但也算是一種新招 在可撻對方的距離按大腳掣，可繞到敵人背後踢他一腳

倒旋風腳

就如文字般，是跳到空中後使用倒旋風腳的必殺技。和氣功拳配合使用可能會不錯。

比雙旋轉臂更早轉完。由於不怕被對方踢腳，有很高利用價值。

說了一句「瑜珈！」後從畫面上消失，轉移到指令中指定的地方 可用來偷襲敵人

向斜上急昇後，壓向對方的必殺技。可避過遠程武器，對空中的敵人亦有效。

這也是如文字般是跳躍中的龍卷旋風腳，可配合跳踢來使用。

享受逼眞的F1賽車樂趣！

超級F1賽車2

RAC

12M

■日本物產■預定7月發售■9500日元■電池記憶

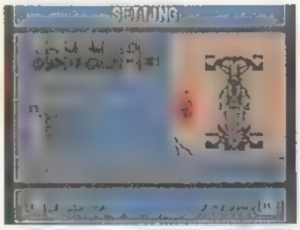
那F1賽車以3D畫面回來了！？

在紅白機、超任、MD及PC Engine等多個機種中推出了共8個版本的日本物產F1賽車系列。超任在去年7月推出了「超級F1賽車」後，10月亦推出了限定版「超級F1賽車LIMITED」，是一個賽車迷早已熟悉的F1遊戲。隨着在今年仍未減退的F1熱潮，將會推出「超級F1賽車2」。

一直以來這系列都是在俯視的視點中玩的，但從今次起將會採用從車手後方斜上看的畫面。就像變成了一個全新的遊戲。

隊伍名及選手名採用眞名，賽車的仔細設定，每季16戰等，以往F1賽車系列的機能都繼承了。

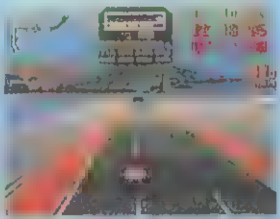
另外，容量亦從前作的8M變成12M，對前作滿意的人不要錯過了。



動設定

極速機能仍然健在！

前作「超級F1賽車」，有一個受到好評的極速掣。在「2」代中，這機能得到進一步强化。使用這機能，可用6速來超越敵車。雖然是不限使用次數，但太依靠這機能會做成引擎故障的原因。使用時要小心才可。



↑變成3D畫面後，今次使用極速掣會更有迫力。利用這一招完成一季中的16戰

4種令F1賽事樂趣更高的模式

WORLD CHAMPIONSHIP

完全參加在世界16國舉行的F1世界冠軍賽，爭奪冠軍寶座的模式。因爲隊伍名和選手名都使用了眞名，大家可以想像成眞正的比賽來玩。

←閣下可以成爲自己支持的隊伍及選手來作賽

SPOT ENTRY

從16戰的世界賽中選出一場比賽來參戰的模式在這模式中並不能登記眞名的選手，可用來磨練配合賽道的走法。

←是可限定賽道的模式

TIME ATTACK

爭奪每場比賽最佳圈速的模式，利用記憶機能，每條賽道可保留3個記錄　選擇賽道後，在3圈中鬥快

←時間能夠多快要看閣下的技巧了

WATCHING

這模式可用來作F1的觀戰。到底那一位會在16戰之後成爲世界冠軍呢？玩者可用觀衆身份來看。不知是否可以用來預測以後的F1賽事呢？

←採用3D畫面後，這種觀戰變得更迫眞了

辦公室戀愛、派閥鬥爭，島耕作是位煩惱多多的課長！

課長　島耕作

ADV

8M

■YUTAKA■發售日未定■9800日元■電池記憶

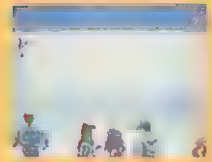
閣下也可以成爲課長了

↑在要求即時判決的商業社會中，直升機是不能缺少的交通工具

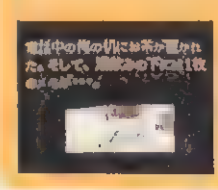
在日本漫畫雜誌「週刊MORNING」好評連載中的「課長島耕作」，將會推出這個冒險遊戲方式的作品。在這遊戲中，將會以第1卷至第9卷的內容爲中心，讓大家體驗他處理工作的過程，途中遇上的事件及和不同女性的發展。玩者自己會成爲課長島耕作，在充滿臨場感的畫面中，面對這個商業社會。順帶一提，此作品原作者弘兼憲史的妻子，正是「東京愛的故事」的作者柴門文。

課長是…？

課長是日本公司中一種中層管理職級。是一個同時會受到上級和下屬壓力的工作。做得不好時更會被上司要求你自動退職。如果才能令自己可以生存下來呢？首先要有能打開新路向的實行力，決定事情是好是壞的判斷力，當然運氣也是不能缺少的。閣下在這遊戲中也要面對各種問題並解決它們。玩者的選擇會決定課長地位是否安全。你想在商業競爭中失敗，還是想坐上社長之位呢？



←看着瀑布的島耕作在想著什麼呢？是工作還是女性？



←公司內的女性留下字條你要怎樣面對呢，島耕作！

本宮先生的日本戰國長篇RPG！

世事如夢

RPG

8M

■INTEC■預定8月發售■價格未定■電池記憶

信長沒有在本能寺中死去！

織田信長在本能寺之變中死亡。這雖然是日本歷史中的事件，但假如織田信長成功逃生，並暗地裏企圖稱霸日本…。本宮志先生以這大胆構想爲基礎，描寫織田信長「那次之後」的作品「世事如夢」，終於要成爲RPG了。

故事全部共分爲5章。進行方法雖然是沿着在「週刊SUPER JUMP」連載中的原作那形式進行，但會加入原作中沒有登場的「魔」和信長對決，描寫一個原作沒有的世界。另外，在RPG最重要的戰鬥中，各種招式及法術都有華麗的演出。

大家快可以體驗一下這種把史實和虛構部份混合的故事了！

和首腦的戰鬥由於有稿動畫處理，玩起來肯定會更加精彩。

哈利最大的宿敵竟然是老鼠！

化學家哈利的風波

■ALTRON■預定7月發售■價格未定

ACT

8M

瘋狂的科學家
化學專家哈利的大冒險!!

預定由ALTRON公司推出的「化學家哈利之風波」，是一個由全14版構成的橫卷軸動作遊戲。

主角是化學家哈利。他所進行的實驗是把凶惡的動作變小，但在那實驗中卻突然生了意外。他自己的身體變小了。若想回復本來的大小，便一定要從動物手上奪回被盜去的機器零件才可。

到底哈利能否回復本來面目呢……。

↑主角化學家哈利在實驗中發生了意外，身體變小了

首先在研究室中習慣遊戲

遊戲舞台是哈利的家。STAGE 1則是哈利變小後的研究室。他的冒險就是從這裏開始的了。這一版雖然沒有敵人登場，但要注意障礙物。

↑STAGE 1的研究室是訓練版，需在這裏習慣遊戲

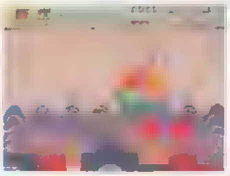
STAGE 2 露台

STAGE2是露台。哈利和動物們的戰鬥會從這裏正式開始。由於會有突然打開的罐頭等障礙物，大意的話會受到教訓。

STAGE 3 玩具房間

在這裏是乘在戰車上戰鬥的。這一版的前半會有彈着的紅色球阻礙哈利行動，後半部份則要對付動物們。

↑哈利的戰鬥從這裏正式開始，克服着敵人和陷阱前進



↑獨特的背景，在這一版有機會乘在戰車上戰鬥

按動小鐘是重點之一

為了能提高爆機的成功率，版面途中的小鐘是重要的裝置。按了這個後，即使是CONTINUE時也能從那處再開始遊戲。不過，要注意一旦GAMEOVER時這接關點便會失效的了。利用它來爆機吧！

↑看見小鐘便一定要去按

女孩子亦適合玩的Q版動作遊戲！

PUTTY MOON

ACT 8M

■VARIE■預定6月發售■8900日元

收縮自如的史萊姆

史萊姆這名字一般都令人想起是超級弱小的敵人，但在這個由VARIE推出的Q版動作遊戲「PUTTY MOON」中，主角竟然是一隻史萊姆。

主角的目的是打倒宿敵變種人軍團，並阻止「PUTTY氣球計劃」。操縱着可伸縮或伸縮的主角，把同伴或敵人吸進體內，加上善用各種道具，向終點出發！

↑他就是主角PUTTY。一隻有手有腳的史萊姆。

總之就是以獨特的動作來攻擊！

吞食！

↑除了一什麼道具外，連一般人的敵人也能吸掉

變身！！

↑可變身為吸收了的敵人，亦能用敵人的攻擊方法。

大爆炸！！！

↑消耗體力來作自爆攻擊，可把畫面上全部敵人打倒

TECH在SEC的第2作終於出現！

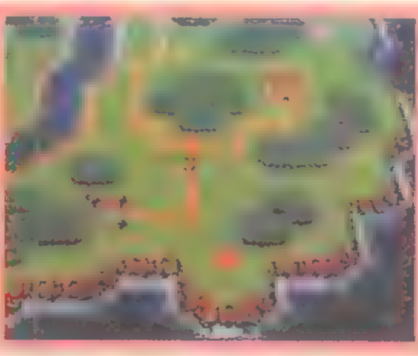
最後之戰

RPG 12M

■TECH■發售日未定■價格未定■電池記憶

這個由TECH公司製作的RPG「最後之戰THE．LAST BATTLE」，是個有大量業內高手參與的作品。他們早陣子參與了「森林戰爭2」的製作，但今次則會幹一個有不同世界觀及系統的遊戲出來。今次先來公開部份圖片。

有小徑的地圖畫面



←使用了RPG中較少用的MODE 7映像表示方法，是遊戲特徵之一

有遠近感的戰鬥畫面！

↑戰鬥場面有遠近感，而且更是以實時制式，臨場感很高

也有自創的魔法！

→這遊戲可由自己進行魔法的合成，而且，更能把創出的魔法改上喜歡的名字

故事內容亦逐漸公開了！

古代魔法世界！

RPG

12M

■HOT・B■預定7月發售■9800日元■電池記憶

要了成爲魔法師的準備階段……第一章概略

由山田章博先生設計的一班人物，在劍和魔法的夢幻世界中，不斷重復着命運的相遇，這就是今次介紹的RPG「古代魔法世界！」。我們會先介紹第1章的故事。在這部份，主要是描寫繼承了父親遺志，決心成爲魔術師的主角，從故鄉出發到開始修練爲止。

1 知道宿命的主角出發

某天，主角家中來了一位他亡父的朋友到訪。從他的話中，主角知道他的父親是位名魔術師，更是爲了工作而死的。主角希望能繼承父親的遺志，爲了成爲魔術師，離開了故鄉拉法斯村。

←主角知道了亡父的[illegible]身份

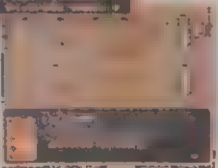
決心要成爲魔術師

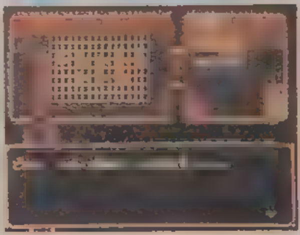
2 村外充滿着危險

主角爲了得到到魔術師學校的介紹信，前往祖父所在的哈夫尼鎮。但是，村外滿是怪物。同行的菲魯會在戰鬥中幫助主角。

3 在哈夫尼學習劍術

來到哈夫尼的主角，被祖父命令要到怪物聚集的嘉西拉之塔取得紋章。要成爲魔術師，劍術也是必需的主角的堂兄弟洛馬會協助他。





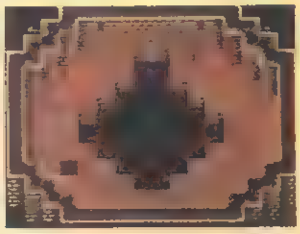
4 在魔法學校拼命學習

得到介紹信的主角，爲了入學而趕到西拉斯鎮。他每天不斷的練習，只剩下在畢業試取得認可資格。考驗的內容是爬上試練之塔。成功合格後，便能成爲魔術師的弟子進行修業。

↑希望加入騎士團的洛馬亦到達西拉斯鎮，2人就此分別

不知不覺已經到了畢業試的日子

↑在試練之塔有許多陷阱等待着主角，當然亦包括戰鬥



➔ 你能否通過考驗呢？

粉碎希魯博士的野心！萬能俠！

鉄甲萬能俠Z

ACT
8M

■BANDAI■預定6月下旬發售■8800日元

Z 充滿動畫的機械人ACT Z

以機械人戰鬥為號召，當年大受歡迎的TV動畫「鉄甲萬能俠Z」。這作品就是以這鉄甲萬能俠為主角的格鬥動作遊戲。

玩者要操作着鉄甲萬能俠，和希魯博士派出的機械獸戰鬥。除了拳擊、腳踢等動作外，也可以使出光子射線等必殺技，令鉄甲萬能俠以原作般的攻擊方法打倒敵人。那種機械人的重量感及速度感都會令喜歡這片子的人很感動。

另外，在各版最初都會以特寫來展開序幕。還有重播機能，對玩者的服務非常足夠。

出嚟啦，萬能俠！落去啦，朋友號

Z 忠於原著的遊戲內容 Z

故事是由驚異的超級機械人「鉄甲萬能俠」誕生，直至和宿敵希魯博士的最後決戰順序來進行。弓博士和他的女兒、首領和他的機械人等己方人物，以及亞修羅男爵，科基伯爵等敵人都會配合故事的進行在各版的DEMO場面中登場。即使不認識原作的人，看着這些畫面也能對鉄甲萬能俠的世界有一定認識。

STAGE 1 驚異的超級機械人誕生

←在駿河灣出現了謎之機械人在破壞市鎮，萬能俠，是時候要出動了！

←初次和敵方機械獸的戰鬥，一邊破壞大廈一邊戰鬥。

STAGE 2 危險呀！光子力研究所

←為了切斷萬能俠的修理和補給，敵人以研究所為目標

←在研究所所在地的富士山麓中戰鬥，會有敵方機動要塞登場

STAGE 3 地底洞穴的激鬥

←首領乘上他的機械人調查地底洞穴，但那裏早已被希魯博士的機械獸

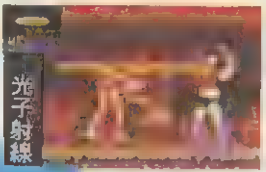
←陰暗的洞穴內。在戰鬥中要避岩與落石

利用十字掣及跳躍和攻擊的2個按掣，可運用出多姿多彩的攻擊方法。若向同一方向按2次衝刺後，招式也會變成衝刺技。若按L．R掣，會發射鉄甲飛拳。

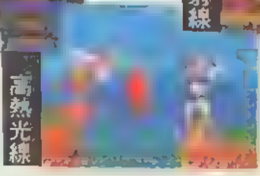
鉄甲飛拳	前衝踢	連續攻擊	投技
↑L會放出左腕，R則是右腕，在拳頭回來之前不能作拳擊或投技。	↑衝刺後按攻擊掣會使出這T字腳，非常有型	↑連按攻擊掣會使出小連技，從拳擊轉變成必殺招	↑在敵人附近按十字掣左或右再同時按攻擊掣投出

按十字掣上方時同時按攻擊掣可使出必殺技。這時可用A掣從5種絕招中選擇，各招式都要消耗能量，必需在左下的指標中儲下才能使用。

↑會向左右攻擊，能確實地吹走對方。



↑發射黃色的光線威力較小，但能向遠距離攻擊。



←從胸部發射紅色的光線。威力大，但不能作遠距離攻擊。

日本富士電視台的受歡迎賽馬節目成爲了遊戲！

超級賽馬

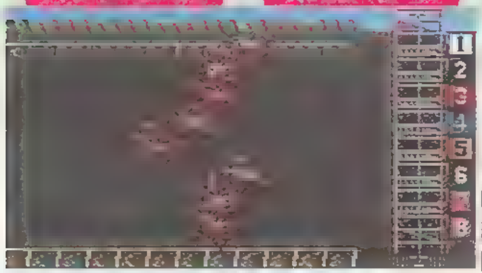
SLG
BM

■I'MAX■預定8月10日發售■9700日元■電池記憶

目的是培養馬匹和騎師

繼續再有令賽馬迷興奮的正統賽馬模擬遊戲要推出了。「超級賽馬」這遊戲會同時進行馬匹的培育和騎師的培養，目的是要令他們在賽事中獲勝。

所有馬匹一起出閘

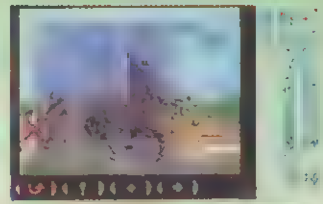


↑唔，那一隻馬才是自己的呢[illegible]

遊戲是從選出血統及能力優良的繁殖用牝馬（雌馬）和種牡馬（雄馬）配種來開始的。跟着是把生下來的小馬好好訓練，磨練成一匹名駒。

馬的培養

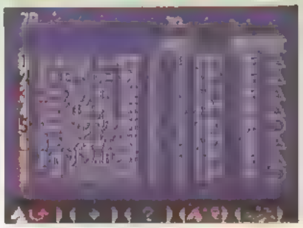
騎師的培育



在調教馬匹的同時，也要訓練騎師才可。請來專業騎師，不斷的進行騎馬訓練。

順利培育馬匹和騎師後，便要將馬匹參加在全國馬場中舉行的賽事了。在這裏除了可向騎師指示應一馬當先或留前鬥後外，亦能下注在自己的馬匹上。

參加賽事



↑把馬匹參加[illegible]場中的賽[illegible]

新的戰鬥傳說要開始了！

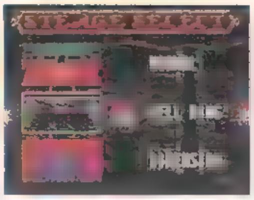
死亡之劍

ACT
12M

■I'MAX■預定7月16日發售■9700日元

夢幻世界的格鬥ACT

↑5名可供選擇的人物，數目比街機版時少了一些



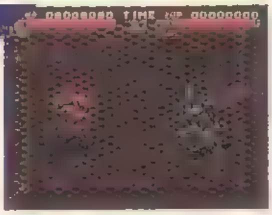
↑格鬥場可從3種中選擇一，那一種好呢？

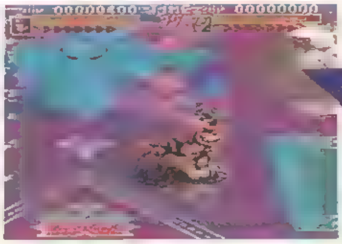
曾在遊戲機中心流行一時的格鬥ACT「死亡之劍DEAD BRADE」移植至超任了。這遊戲是操縱夢幻世界式的人物進行1對1的生死戰，是個有獨特世界觀的作品。玩者可以從5人中選擇，把其他4名同伴打倒後，再和2名首腦戰鬥。

舞台除了有大理石製成的豪華宮殿外，亦有浮在天空中的網等全部3種。

戰士VS畜生

[illegible]在[illegible]中[illegible]上戰鬥的[illegible]人物們在[illegible]時，[illegible]時，打倒敵人時[illegible]敵人[illegible]住時的招式都有不同[illegible]





戰士VS巨人

←戰士在[illegible]上使用[illegible]對[illegible]

女戰士VS牛頭人

[illegible]有點冒險，這正是女戰士[illegible]的場面[illegible]唯一的女性人物[illegible]身裁雖然不及其他人强壯，但實力[illegible]一樣强大

我是18歲的御崎恭子！正義的美少女雀士♥

美少女雀士

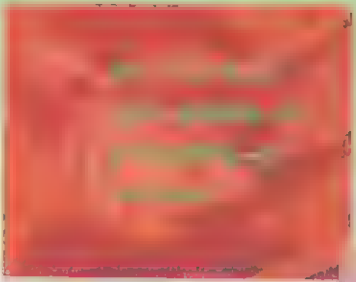
TAB
16M

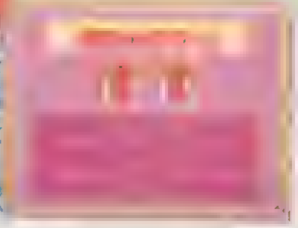
■JALECO■預定7月30日發售■9700日元■PASSWORD

有3種模式可玩

期待發售中的「美少女雀士」，是一個共有17名遊戲。玩法有3種，分別是由美少女雀士和7名敵雀士在東京編、橫濱編及大阪編的3個故事中戰鬥的「故事模式」外，也有美少女雀士和其他配角共16人進行的陶汰賽「女王位戰模式」，還有可從恭子、美少女雀士及其他配角共17人中選出喜歡的人物2圈決勝負的「自由對戰模式」。

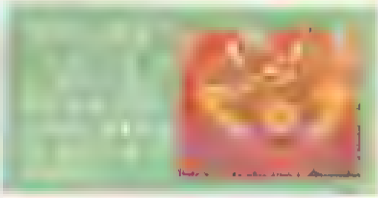
人物登場的1人玩2人麻雀





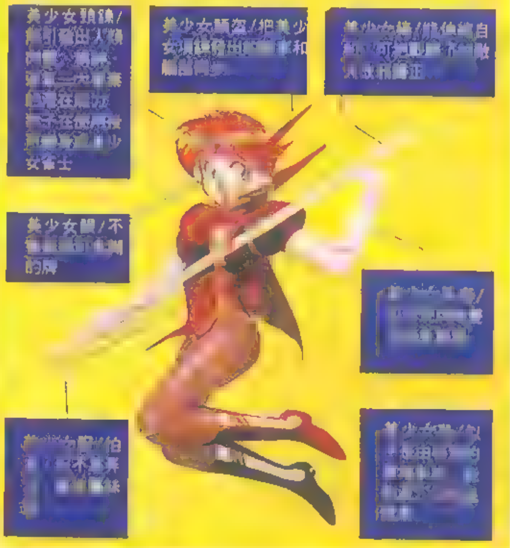
介紹在故事模式中對戰的敵方雀士

在故事模式中和玩者對戰的，是在各故事內登場的謎之雀士集團。敵方雀士會在地圖內的建築物中等着主角挑戰的。玩者要把表示在地圖上的主角以十字掣移動，選擇目的地再和敵雀士戰鬥。以下是在大阪編中登場的雀士們。



♥美少女雀士的祕密♥

主角御崎恭子，只要把父親開發的美少女頸鍊舉起，便會變身成美少女雀士。變身後，她的麻雀實力會強化至職業水準



以宇宙為舞台的格鬥動作遊戲登場！

宇宙警察 GALIVAN

ACT

8M

■日本物產■預定6月發售■8800日元

一班和宇宙罪犯對抗的宇宙警察們

在這個格鬥動作遊戲持續流行的風氣中，有這個新作「宇宙警察GALIVAN」。從3位各有個性的改造人戰士中選出一人，與宇宙罪犯對抗。

怪異的畫面和音樂配合在宇宙基地戰鬥的氣氛，這對格鬥動作迷會是一個新鮮的作品。

GALIVAN

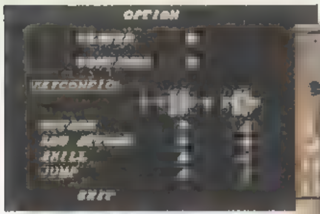
↑[illegible]均的人物

QUEENBEE

↑[illegible]宙騎士，擅長跳躍攻擊

METALHAWK

↑[illegible]物，擁有威力強大的遠程武器



↑[illegible]

↓分配在右上的獎分點，到底應放在體力還是攻擊力之上較好呢？

STAGE [illegible]

MAMON

↑[illegible]以必殺技對付他們，然後再把各版[illegible]

可享受對戰樂趣的BATTLE MODE

戰鬥模式（BATTLE MODE）可2人對戰或和電腦對戰。人物共有7種[illegible]

在這模式中，[illegible]

GALIVAN

↑會連續使出生化閃光，切記不能從旁邊接近

QUEENBEE

↑能放出虎形的強力火炎，若只顧著她的身體便會得到教訓

METALHAWK

↑會變身成機槍，360度回轉着發射子彈，好好利用跳躍踢！

GREADER

↑能吐出火球的怪物，從縱方向接近後攻擊這傢伙的腦部！

OGER

↑雖然是個動作敏捷，揮動着木棒的麻煩傢伙，但使用遠程武器便不怕了

SHADE

↑使用銳利的爪來攻擊，速度很快，但HP較低。

BORG

↑速度、體力及攻擊力都高人一等的人物，手上拿着雷射槍

龍之魔法

DRAGON'S MAGIC™

從邪惡的魔法使手上

救出心愛的公主！

預定6月25日發售　KONAMI　8800日元

8M

PASSWORD/CONTINUE

動作遊戲ACT

以惡魔之城爲舞台，勇士達古的大活躍

利用自己手上的劍和跳躍等動作，在復雜的各版面中前進，就是這個動作遊戲「龍之魔法」了。

邪惡的魔法使摩洛古，把弱小的公主軟禁在自己的城堡深處中。能救出她的，就只有勇士達古，亦即玩者閣下了。

勇士達古

↑這位就是主角達古，亦即閣下的分身。

・氣氛恐怖的城堡　公主在那裏呢…？

我走！

↑最基本的移動方法　在前進時要注意一些容易滑下的地面

我跳！

↓跳躍會因按擊時間的長短而改變高度

我斬！

↑達古攻擊中最有威力一招　跳躍中不能使用

↓斧子會成拋物線狀飛出　威力麻麻

達古的動作

主角達古的動作，大致上可分爲左右移動，跳躍及揮劍的3大類。這些雖然都是基本的動作，但正因爲如此才更加重要。

達古除了揮劍向下之外，亦可以使用附加的武器來攻擊。由於這些招式在跳躍等不能揮劍的狀態中亦能使用，每一種也是很寶貴的。

↓短劍會直飛，容易擊中，但射程短

↓飛標　雖然威力是最强，但落空時會向自己飛過來

↑被打敗的下場便是這樣

活用道具

達古在和敵人戰鬥前進的途中，總會有些版面是難以單靠自己力量來完成的。這時，「護盾」及「紅心」等道具會很有用。計起來剛才介紹的附加武器也算是一種道具，但這裏只會舉出一些和戰鬥無關的道具。

↑獎分寶珠　道具就是放在裏面的

金幣	時間	紅心	護盾
收集25枚便能到獎分版。	能把剩餘時間增加60秒	玩者的人數增加1人	把達古的盾回復一格

冒險的進行方法由你決定！

進入在各版的出口，便會出現通往其它版面的通道。達古雖然是不斷走進城堡深處，但事實上，利用這通道，亦可去到一些曾完成過的版面中。

↑出現了通往下一版的通道，這些通道可隨意的走

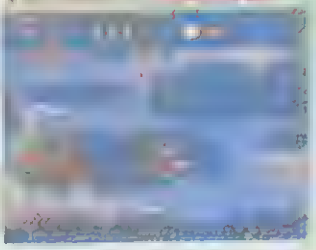
↑最初只有一條路可以走，往後可能會有較多分支

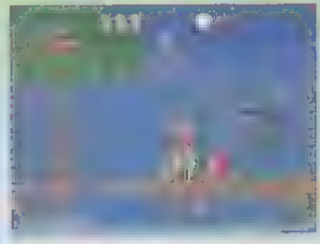
↑終於來到出口附近了，前面會是怎樣的版面呢…

變化豐富的城堡內部

在城中廣大的空間內，除了有襲擊達古的敵人，也有各種陷阱，這裏就從衆多版面中介紹最初的2版。

↑……

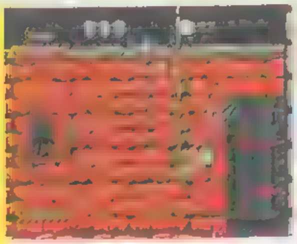




↑……出口了

佈滿機關？

↓感覺是身處在一架巨大機器之中，要注意途中的機關



↑……跳

大石球來襲

↑如果趕不及跳躍的話…

快走到出口！

↓大石球追來，只好全速逃走

打倒首腦！

達古的冒險終於亦來到初期的高潮了。若能把黑暗版面內的敵人打倒，便能得到PASSWORD。為了一旦GAMEOVER亦不致前功盡廢，一定要記下它。

眞的是在城內？

↑就像在……中的樣子，出口在那裏呀

↑雖然……衝下去，但又怕和敵人相遇

獎分版面

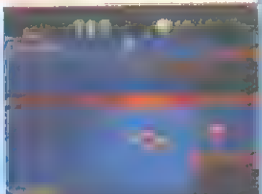
↑限時非常短，不要太貪心了

↓雖然並非完全看不見，但已經夠麻煩了。

黑暗戰鬥

也可潛入水中

↓在水中是不能攻擊的。只有不斷的游…



跟着…

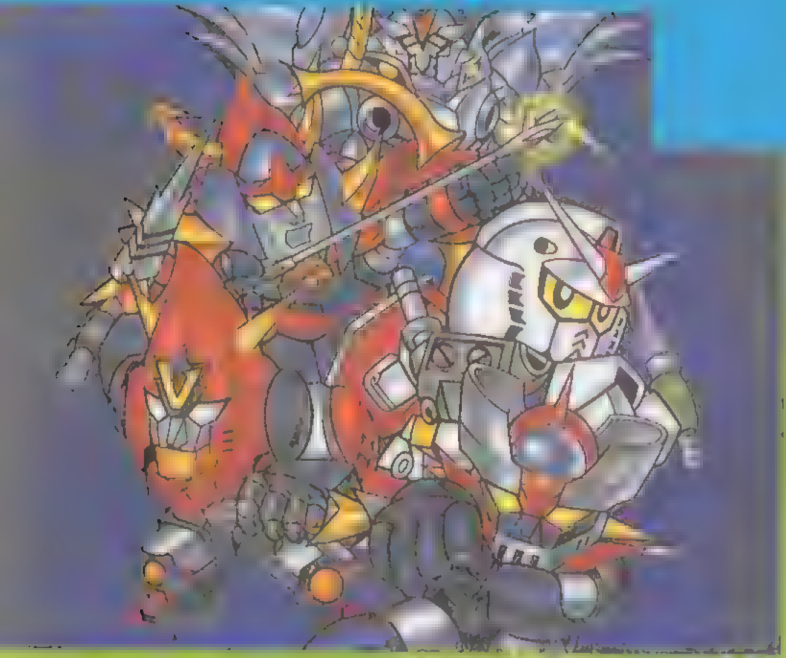
↑達古要向首腦所在的房間出發了。準備好了嗎？

首腦呀！

↑……雖然很有迫力，但總有弱點的，加油呀！

特報　第3次超級機械人大戰

超級機械人們的第3度決戰!!



正所謂一不離二、二不離三，高達、鐵甲萬能俠、三一萬能俠第3次大集合了！而且更會加入初登場的新成員在這SFC版本中！

BANPRESTO

12M+64K RAM　對應滑鼠

模擬遊戲SLG

今次是在SFC中大決戰！

一個在GAMEBOY及紅白機中不斷進化的系列。終於亦發表了期待的超任版出來。當然，在內容方面，會比前2集大幅強化起來。

今次是超任版！

↑今次的敵人是身份不明的軍團

↑第2次大戰　由各機械人聯軍對DC軍

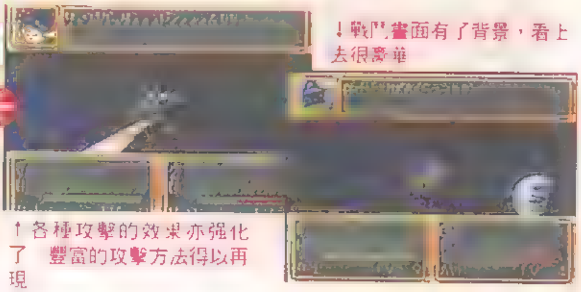
↑第1次大戰　各機械人仍在互相競爭

畫面和聲音都大進化！

除了方格由地圖畫面上除去外，戰鬥畫面中亦加入了背景。那些忠於TV原作的BGM也是不能錯過的。

戰鬥更激烈

↑必殺技的效果可在畫面上看到



↑各種攻擊的效果亦強化了　豐富的攻擊方法得以再現

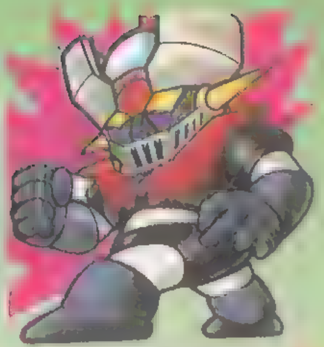
↓戰鬥畫面有了背景，看上去很豪華

系統方面有大幅的强化！

除了在模擬遊戲中加入RPG要素的基本概念不變外，在各種系統上都强化了。另外，亦能設定是否有戰鬥動畫，設定方面更爲充實。還可對應超任滑鼠來玩。

↑某些特別人物用過的對白當然會仍然健在。

↑各種設定項目亦提高了充實度



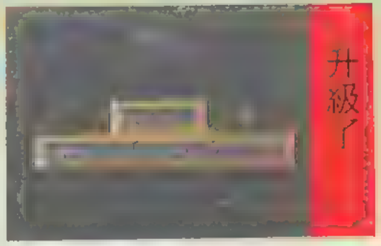
[illegible]

前作中，機械人和駕駛員是當成一個個體存在的。但是，他們今次會分別地存在，成長時也是個別計算的。

↑前作中，機械人和駕駛員是一起成長的

[illegible]

在戰鬥中令敵人受傷或是擊毀他們，都可得到經驗值。前作中這可以令機械人變强，但今次則能令駕駛員自己成長。



[illegible]

[illegible]

機械人的基本性能和前作的不同之處，是即使累積多少經驗值亦不會變化的。這可以靠每一版之間的休息畫面進行改造來强化。使用打敗敵人時得到的軍資金，把反應速度、裝甲、HP等各項目作强化改造。

↑機械人等機器的能力基本上是不會自動變强的

↑利用預算來作强化改造

↑在休息畫面中輸入强化的指令

[illegible]

到前作爲止都是把約20段故事順序地進行。今次的進行方法會改爲多線路發展，在不同的條件下，會令下一段故事出現變化。

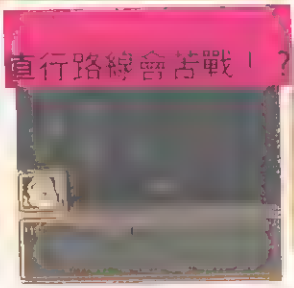
↑有時候可以由自己選擇，有時候會在不知不覺間決定了

↑從艦長的話中考慮下一步的行動。

↑[illegible]後，布拉度艦長開始作戰[illegible]

[illegible]

多線路發展中改變的不單只是故事的順序。就是同一段故事也好，之前的路線也會令勝利條件，出現的敵人及初期配置的有利或不利出現微妙的改變。若在戰鬥中不考慮到以後的發展，到時要後悔也來不及了。



↑會受到敵人的總攻擊。

↑下一戰從有利的位置開始，一下子便勝利了

↑繞路的結果是遇上其它部隊

登場人物達150以上！

己方戰力的機械人隊伍中有了不少新面孔。他們共通的特徵是同隊伍內成員可使用同一系道具。當然，各隊伍都會合作來戰鬥的。

↑同伴中有不少是在說服後加入

同一隊伍內能交換使用

如果是在同一隊伍內的駕駛員，是能交換使用機體的。可以因此造出一些前所未有的戰法嗎！？

↑弱小的駕駛員亦可利用高級機體來爭取經驗

鐵甲萬能俠隊

由新舊3代的鐵甲萬能俠組成的隊伍　特徵是火力强大和裝甲夠硬

大鐵牛	愛美神	鐵甲萬能俠
間中會有意想不到的表現	少數能修理同伴的機械人之一	元祖級超級機械人　非常堅固

高達隊

以高達為首的MS隊伍　和其他機械人相比，特徵是機動性能較高、

吉姆	GP-01	高　達
幾乎沒有任何戰力，勝在數量夠多	强化了的新型高達地上戰型號	皇牌駕駛員阿寶愛用的白色MS．

勇者雷登隊

初次登場，擁有古代帝國遺產勇者雷登及其支援機的隊伍

支援機	雷登
以支援雷登為目的製成的萬能戰鬥機	因神秘力量而開始活動的古代遺產

三一萬能俠隊

雖然是能稱霸海、陸、空的三一萬能俠，但今次在初期只能用能力較低的舊型號

萬能女俠	美國萬能俠	萬能俠3型	萬能俠2型	萬能俠1型
這也是只在TV版中出現過一集的機械人	美國製的機械人　在TV版只出現過一集	己方中少數水中戰用機械人之一	雖是試驗型，但仍是架敏捷的陸戰機械人	萬能俠1的試驗型　擅長空中戰

無敵鋼人隊

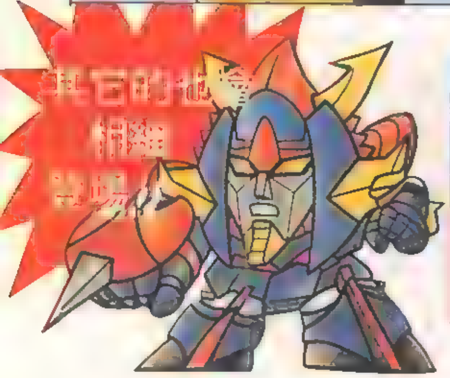
初登場之3　雖說是隊伍，但卻只有1架機　但機械的性能和駕駛員實力都是一級的

泰坦3
有坦克、戰機及機械人的3種變型

超力電磁俠隊

初登場之2　5架各類型機械可合體成巨大機械人超力電磁俠

超力電磁俠	5號萬能車	4號兩用機	3號坦克	2號爆擊機	1號戰機
5架機械的合體　武器之多是同伴之冠	會成為電磁俠腳板的萬能車輛	水空兩用萬能機械　是電磁俠的腳部	超大型戰車，可成為超力電磁俠的身體	可成為超力電磁俠胸部的大型爆擊機	會成為超力電磁俠頭部的高性能戰機



奸角方面亦一點也不示弱

當然，强化了戰力的並不單只是己方　敵方也是有了相當程度的强化。

偽雷登	卡姆斯	杜拉斯	GP－02
由惡魔帝國製作，是假扮雷登的東西	超力電磁俠最初打倒的機械獸	嘍囉中的嘍囉，比『渣古』更弱的MS	安裝了核兵器的高達　被敵人奪去了

一起來看初期的劇情

今次的故事是發生在前作的半年後。高達、鐵甲萬能俠、三一萬能俠各隊伍所屬的隆巴魯隊，爲了消滅上一集敵人（D. C）的殘黨，成爲了太空警察。

1 暗雲

最初的一段故事是和馬沙率領的DC殘黨戰鬥，由於馬沙相當利害，可能的話當然不想和他戰鬥的⋯⋯過版後知道敵人是企圖使用毒氣戰的，爲了阻止，要從2條路線中選出其中之一。

初期配置

BOSS 渣古（馬沙）

2 玫瑰之騎士

在選擇之中，若選擇從敵人背後突襲的路線，便可到達這一版中。由於有大量弱小的嘍囉出現，會是最適合儲下經驗值的版面。

初期配置

↑版面很細，[illegible]

↑首腦以外的敵人都是最弱的MS，可輕易取勝

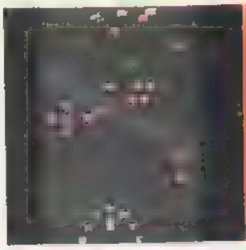
BOSS 斯沙（馬士文）

↑攻擊力高，射程亦遠

3 G-3

這一版會因最初一版完成後的選擇，令狀況有很大改變。除伍可能會繞到背後，亦可能會正面和敵本隊交鋒來開始。但兩種狀況的目的也是一樣，就是要把毒氣戰中裝滿了G-3毒氣的戰艦擊沉。

初期配置1



↑要和敵方主力正面衝突

初期配置2

↑開始時已經很接近目標

BOSS 多哥斯基雅（法斯古）

↑達到目標便無需再戰下去

4 突入大氣層

和DC殘黨軍的戰鬥結束後，友軍突然被全滅了。似乎是出現了身份不明的敵人。這一版的目的是爲了重整戰力而全速趕向地球。在這一版把敵人全滅所用的回合數目，會令下一版的劇情改變。

初期配置

↑被敵人包圍，相當不利

↑變成長期戰會更不利

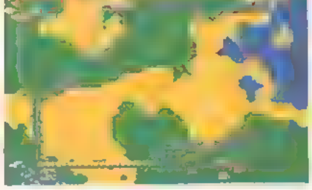
BOSS 京寶凡（卡瑪）

↑他會再次被人背叛嗎？

5 高達强奪

這一版是把OVA版高達0083第1集的狀況再現了。隆巴魯隊因爲要補給，最初是不能出動的。爲了奪回被敵人搶走的GP-02，只有1架GP-01會非常辛苦。在這裏會出現高達對高達的戰鬥。

初期配置



↑地圖這麼大，是否太少敵人呢？

↑新型高達的對決

BOSS GP-02（卡圖）

↑幾乎是不可能打敗它的

新·桃太郎伝説

超新作特報

12發售預定
HUDSON　價格未定

16M + 64KRAM

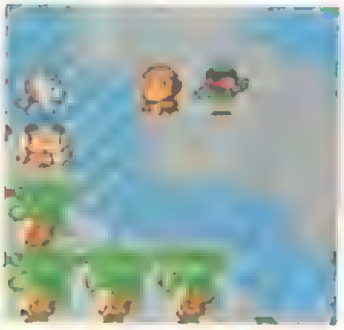
「桃傳」系列最新作在SFC登場！

在紅白機及GAMEBOY都早已爲人熟悉的「桃傳」系列，終於要在超任推出了　這是一個在遊戲系統及畫面都大幅强化了的「新・桃傳」　主角當然仍會是桃太郎了　他帶着3名手下，加上夜叉姬及貧乏神，再次出發冒險了。

「新・桃傳」是多線路故事！？

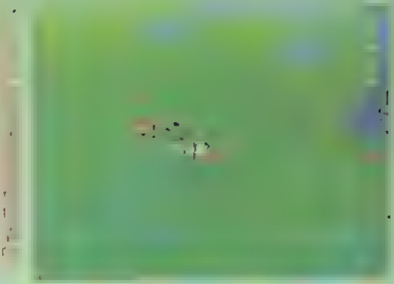
「新・桃傳」的最大特徵之一，相信要算是多線路系統了　在最近的超任遊戲中，雖然也有一些遊戲會因爆機方法不同而出現不同結局的多種結局作品，但「新・桃傳」的故事在途中也會出現各種變化的。夜叉姬、浦島太郎及金太郎等20人以上的人物可自由更換，因爲故事會因隊伍的組合方法出現不同的發展，每次也會有新的發現。

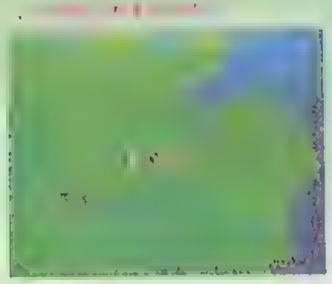
充滿個性的人物們



天氣亦會改變！嶄新的遊戲系統

這個可稱爲是受歡迎系列集大成的遊戲，隨處也能看見嶄新的遊戲系統 其中特別值得一提的，是天氣會帶來很大影響的戰鬥系統 具體來說，因爲有些人物是在晴天特別强，有些則在雨天特別强，和敵人戰鬥的方法亦必需因應天氣改變才可 除此之外，雨天會不能使用火炎系法術，霧天則會令命中率降低…天氣對戰鬥帶來的影響，絕不是說說笑的





↑連續不斷的雪地

↑在雷雨中作戰 似乎沒有[illegible]神天氣會很利害

↓在雷雨中的戰鬥，雷神的力量可以充份發揮了

↑下雨時，就是使用火炎系法術也會馬上消失

非常美麗

↑就是在晴朗的日子，戰鬥仍是會發生

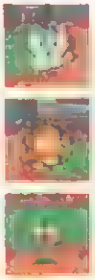
也有大量有趣的效果！！

「桃傳」系列的特徵，是總之不會令玩者有玩夠感覺的。因此，在「新・桃傳」中也有很多令遊戲更好玩的演出。戰鬥場面中的訊息以較大的字來表示，被敵人擊中的人物會作出反應等，都是些令人一目了然的親切設計。因爲遊戲所需的進行時間頗長，連這些地方亦考慮眞是令人高興！

很容易看

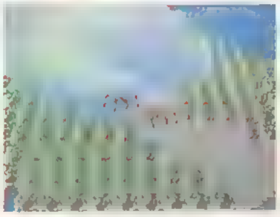
↑[illegible]

↑桃太郎的連續攻擊 有一名同伴麻痺了

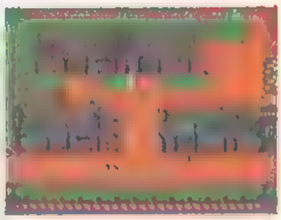


↑他們是桃太郎的近衛隊？

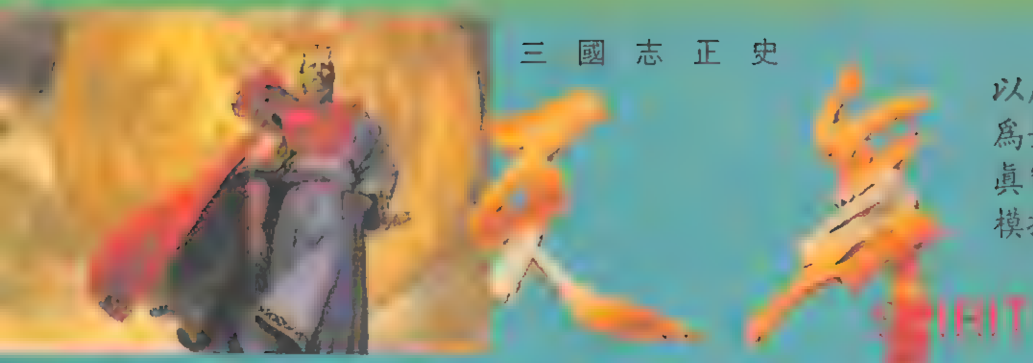
桃太郎是日本的著名傳奇人物。他有一隻狗，一隻猴子及一隻野雞做手下。這3隻手下在遊戲中是能成長的，更能學會各種特技。成長的方法很簡單！總之只要給他們食物，他們便能成長起來。



↑到底能使用那樣的特技呢？



↑手下們自由自在地走來走去



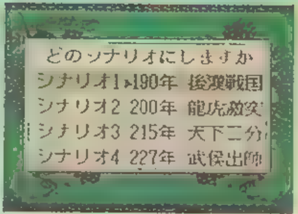
以廣大的中國大陸
爲舞台的
眞實時間式
模擬遊戲

超任 | 12M+256K RAM | 對應滑鼠
電池記憶
模擬遊戲SLG

預定6月25日發售　WOLFTEAM　12800日元

運用你的政治手腕，將廣大的中國大陸統一

在公元200年左右，中國大陸正處於羣雄割據的三國時代。這個「天舞SPIRTT」，就是以那歷史書「三國志正史」爲基準的眞實時間模擬遊戲。這遊戲對應着超任滑鼠，由於這類眞實時間式遊戲，最講求敏捷的反應了，有滑鼠的人千萬不要忘記使用。



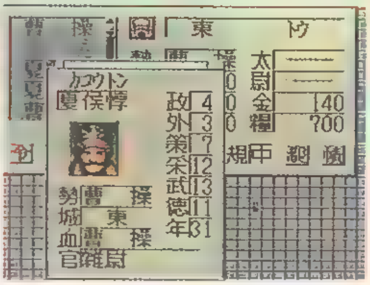
↑開始狀態是4種不同的年代。可選擇的諸侯及其勢力都有很大分別。

三國誌「演義」和「正史」的不同

「三國志」這名字除了經常在遊戲中出現外，在漫畫、動畫及電影等都不時會聽到，但這些都是取材自「三國演義」的。歷史書使用的「正史」，是以「魏書」、「蜀書」及「吳書」組成，武將各有自己的「傳」。「演義」是以它爲基礎的一些通俗故事，武將的出身及生死是和「正史」有點不同的。

以史實爲基準的官職制度

並不存在戰國模擬遊戲中似乎是不可缺少的「建國」指令，內政是靠任命各官職給武將後再委任給他們。官職制度的設定是以史實爲基準的，分爲管理己方勢力全體的中央文官及不同的地方官。玩者最初只是漢朝的一名地方官，最後目的是以「皇帝」的名義建立王朝。



←武將各有武力、政治力及采配（指揮）能力等的設定。

諸侯（＝玩者）官職的上昇

皇帝
王
公
丞相
牧・校尉

諸侯是由牧（或者是校尉）的地位開始，以自己的勢力迎接皇帝過來成爲丞相。成爲丞相過了一定期限會成爲公，再變成王，最後目的是得到皇帝的地位。

中央文官的任務（＝影響勢力下所有郡國）

司徒—太尉—司空
輔助着諸侯，管理着政治。要求有高的「政治力」，能替一切內政帶來影響。這3個職位合稱爲「三公」。

大司農—大司農丞
負責財務，會影響稅收和郡國肥沃度的上昇。要求由高「政治力」的人擔任。

大鴻臚—大鴻臚丞
外交時作爲使節的官職，影響外交的成功與否。要有高的「外交力」的人擔任

將作大匠—將作大匠丞
影響城規模的上昇和兵器的製造率。要求由「政治力」高的人擔任

廷尉—廷尉丞
管理着各郡國的治安。治安低下時會影響人口增加率。要求有高的「政治力」

太史令—太史令丞
是實行計略的官職，會影響各策略的成功與否。要求有高的「策謀力」

博士
會影響各郡國的文化提高。要求有高的「政治力」。

在郡國中有肥沃度和治安等狀態值，若把武將就任爲中央文官或地方官，隨着時間的經過，那狀態值便能自然地上昇。中央文官會影響自己勢力內所有郡國，除此之外也掌管着外交和策略的成功率，是國重要的內政官職。

地方官的任命（＝影響各郡國）

太守—太守丞
治理各郡國，能影響該郡國的守備力及繁榮度等。太守需具備「政治力」、「武勇力」、「采配力」、太守丞則需「政治力」。

都尉
負責郡國的守備。要求由高的「武勇」和「采配」

雜尉
並未任命爲任何官職的一般部下武將之統稱。

布衣
不屬於任何勢力的武將。付錢來起用他們。

這地方官能直接影響到各郡國。就是任命了中央文官，如果不任命地方官雖然仍會令狀態值上昇，但上昇率與守備隊的能力等都會有很大差異。另外，平民的武將可以靠支付金錢起用他們，任命他們到各官職上。

藉着準確的判斷和敏捷的反應掌握勝利！

所謂的眞實時間制，就是要在己方軍團行軍也要隨時留意其他勢力軍團的動向才可。若把軍力過份集中於一方，被敵人從意想不到的地方來襲時便沒有辦法應付了，要留意整體的動向，想出最好的策略。

↑不單只是己方軍隊，敵軍與輸送隊也會隨時出動

軍團之構成與武官之任命

軍團是由5個部隊構成，一個勢力可以最多編成6軍。把各武將任命爲軍師或將軍後，可對攻擊力、防御力及長期包圍中勸降的成功率帶來影響，比一些完全不任命武將的軍團更有利的進行戰鬥。

是各軍的總大將，武官中的最高位置，要求有高的「武勇」和「采配」，能影響攻擊力、防御力及勸告的成敗。

雜號將軍

是各軍部隊之長，會影響攻擊力。要求有高的「武勇」。

軍師

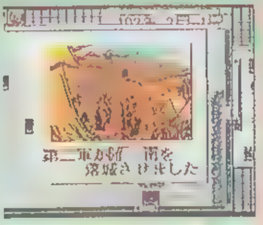
對軍隊的防御力及勸告的成敗帶來影響。要求有高的「采配」。

軍諮祭酒

是輔助軍師的官職，同樣要求有高的「采配」。

直接攻擊和長期包圍戰

戰爭時的戰法，有向城池力攻的「直接攻擊」及無限期地包圍的「長期包圍」方法。直接攻擊中若敵軍兵力變成0便能佔領該城，在長期包圍中若把敵軍士氣降至0也能把城攻陷。長期包圍中的城，稅收會減少至4分之1，每月的月尾會判斷是否降伏。若己方的士兵或兵糧不足便不能包圍了。

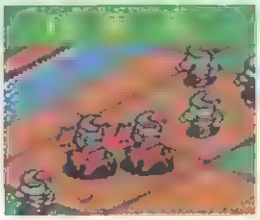


↑長期包圍攻陷城池時，是不會帶來死傷的。

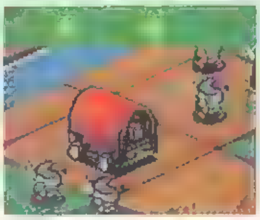
理解戰況，下正確的命令！

戰鬥會在軍團到達城池時自動進行。攻方和守方都能向部隊逐一下命令，各部隊也會跟從命令行動。在戰鬥中也能把命令變更，最重要是看情況來下命令。

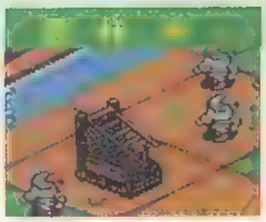
另外，攻方可以使用「衝車」及「雲梯車」　這些特殊的攻城兵器，守方則能使用「投石車」這種防御兵器。



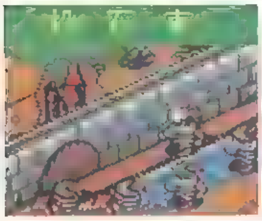
↑攻守雙方都能使用　不過必需具備兵士數目分量的馬！



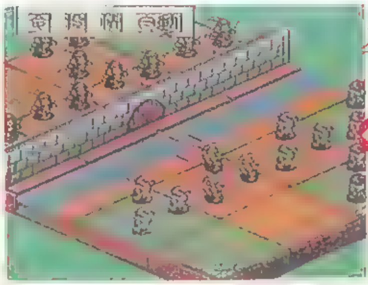
↑只有攻方可以用　在破壞城門中發揮着絕大的效果



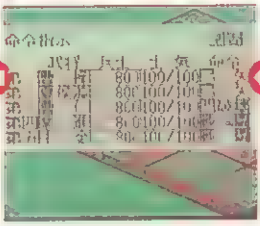
↑只有攻方可以用。令步兵能越過城門。



↑只有守方可以用。飛出的巨石有很强攻擊力。



↑部隊會跟着你給予的命令行動。看戰況來改變命令！

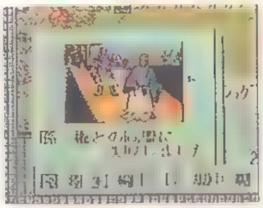


↓進入戰鬥便能向各部隊下命令

↑向着目標行軍。若行軍中碰上敵人便只會表示戰果。

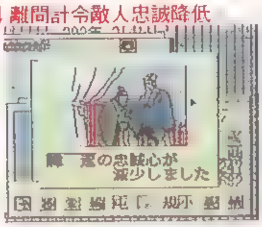
活用外交、策略

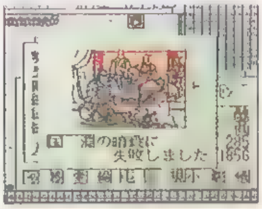
「三國志」的魅力之一是外交和策略。在這遊戲中亦能以外交作同盟和進貢，或是使用策略的離間（降低忠誠度），調略（搶去他人的武將收爲部下）及刺客（暗殺）。向那些國家提出同盟或是向誰使用策略都是很講究時機的。



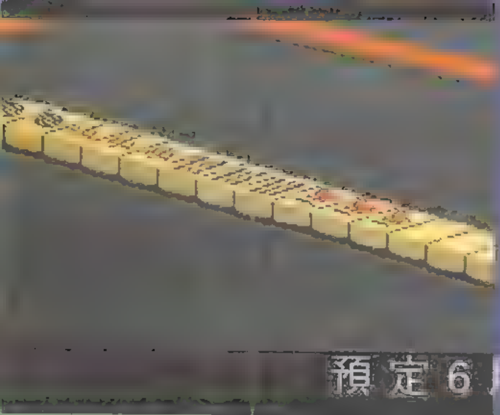
↑同盟失敗的影響很大

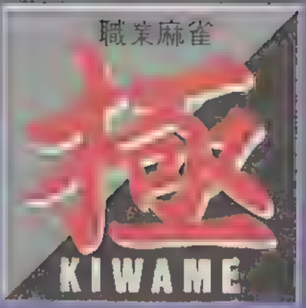
↓離間計令敵人忠誠降低





↑暗殺武將不易成功。





和職業雀士們對局

預定6月11日發售　ATHENA 9600日元

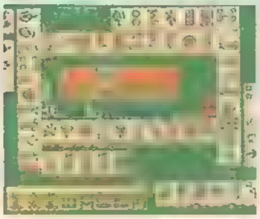
4M

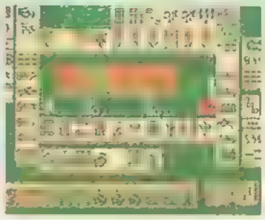
有實在職業雀士登場的麻雀遊戲

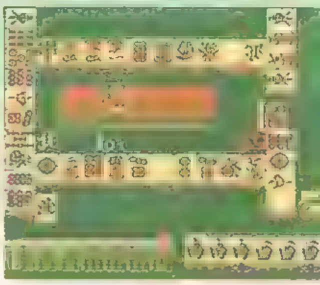
相信大家或許也想和職業麻雀高手較量一下，但亦知道是沒有什麼可能的　不過，在這「職業麻雀　極」中，大家便能實現一下這夢想，遊戲中集合了不少職業高手，更是日本職業麻雀聯盟推薦的作品。利用這遊戲，你也可以被職業高手特訓？

正統派4人麻雀

這個「職業麻雀　極」採用4人打的方式，畫面就像實際麻雀般滿枱也是牌。所有打出來的牌都會顯示。另外，由於電腦的思考異常地快，玩的時候可以保持着流暢的節奏。







12名雀士們

今次在遊戲中登場的職業雀士是這12人。每一位都是出名的高手。當然，電腦是會模仿他們的打牌方法來對局的。

多姿彩的遊戲玩法會令你變强

今次在這個「職業麻雀極」中，準備了普通模式、挑戰模式及訓練模式的3種玩法。以下分別來介紹一下…

普通模式

從12名職業雀士中選出3人對局的普通模式。以兩圈分勝負，玩者可設定規則。

和喜歡的對局

在這普通模式中，任何人也能以自己喜歡的雀士和規則來進行。首先要決定進行對局的對手。由於各職業雀士都會以自己的打法來進攻，最好是找些適合自己打法的對手。先要培養出能戰勝職業高手的自信。

↓普通模式亦能設定規則的，開始對局前決定

↑從12名職業[illegible]中[illegible]3人

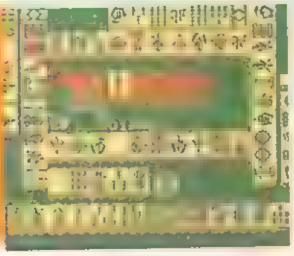
挑戰模式

在這挑戰模式中，可以向職業雀士們舉行的大賽挑戰。先從7種大賽中選出一個來開始。對手會因你所選的賽事，由電腦或閣下選擇。你能戰勝至那一個地步呢？

↓[illegible]

↑對手[illegible]改變

戰勝對手



↑你能戰勝至那種地步呢？

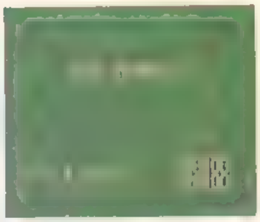
目標是得到名號

要取得一個大賽的名號，要多次和職業高手們對局，並取得指定的分數及增加勝利星才可。絕不容易的。

↓全部共有7項大賽，可挑戰任何之一

↑由[illegible]開始挑戰，條件是在8[illegible]以上

↓[illegible]是第一戰的對手，加油了

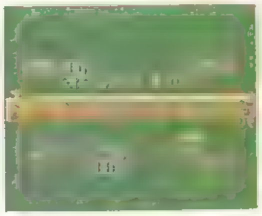


↑[illegible]第一戰了，下一次的對局又如何呢？

訓練模式

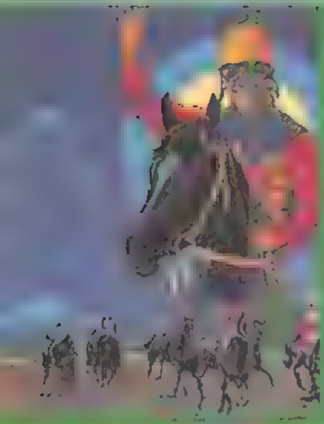
回答有關麻雀的問題，提高基礎實力是這訓練模式的目的。問題中有分數計算，應打那隻牌及那些是叫糊牌的3種類，不規則地出題。一開始時會問10條問題，只有答對80%以上的人才能繼續答下去。

↓問題共分3種。這是問應該打那一隻牌的



↑計分問題是[illegible]的

→你能回答第10問以後的嗎？



給自己的賽創造無敵的馬王

賽馬之路

超新作特報

8M + 64KRAM

模擬遊戲SLG

預定9月發售　VICTOR娛樂　9800日元

一個講究「馬」的作品終於要開跑了

↑這個是主畫面

↑DEMO畫面充滿迫力

↑單是休養也有3種

一個發表得很突然的遊戲「賽馬之路CLASSIC・ROAD」。經過了一輪開發後，我們終於能向大家介紹一下它的畫面了。這遊戲的基本系統是取材自剛推出不久的私人電腦板，把畫面大幅修改後移植。因此玩者更易看畫面上的情報，用家玩起來亦更容易。

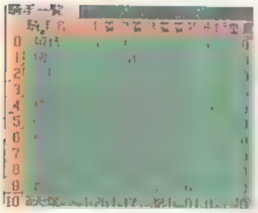
遊戲中玩家首先能得到1億日元。利用這些資金可用來買入馬匹，亦能在賽馬中投注彩池。各人都可以有自己的玩法。

一年開始就有金杯爭奪

→各種大賽亦在遊戲中出現了

重心所在的資料羣

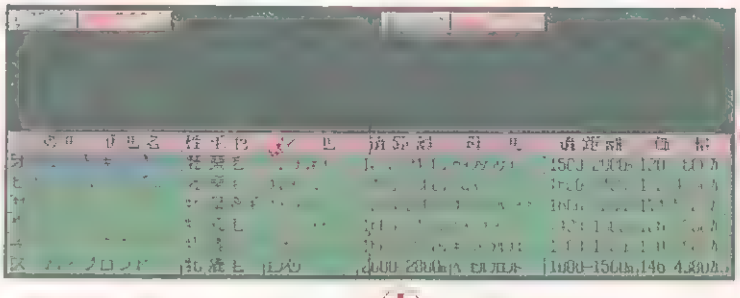
模擬遊戲最重要的是其中的資料。一向越正確的資料都越能令玩者投入。在這遊戲中，製作人員把近10年來各馬匹的5代祖先資料收集起來。另外亦有現役馬的一切往績資料，遺憾這作品沒有香港版…



↑騎師是賽事的另一名主角！

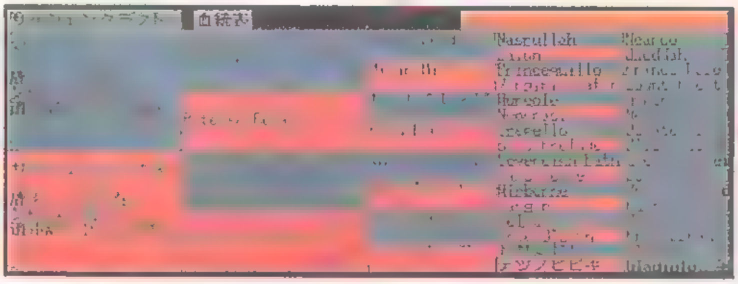
↓比賽的所有資料都集合在這裏面

購入畫面



↑由玩者自己去選擇

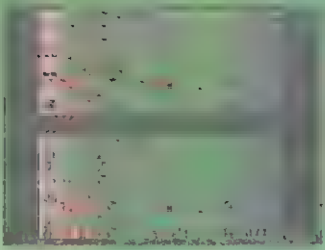
血統表

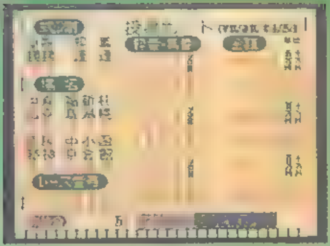


↑找出有優良血統的馬

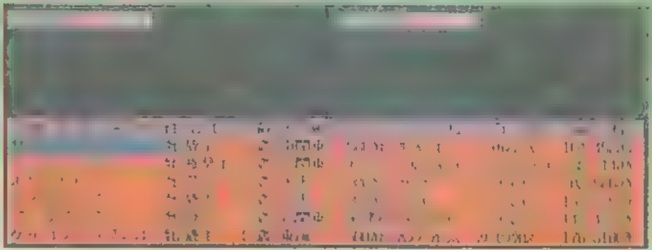
一個能充份體驗賽馬世界的作品

這遊戲的主要目的，是讓玩者成爲馬主，購入馬匹培育牠們在賽事中勝利[illegible]是個馬匹培育模擬遊戲[illegible]當然，若想達成此目的成爲一流馬，便必需在血統研究及馬匹調教上多下苦工[illegible]就和眞正的賽馬世界一樣





找出公營出身的超級馬

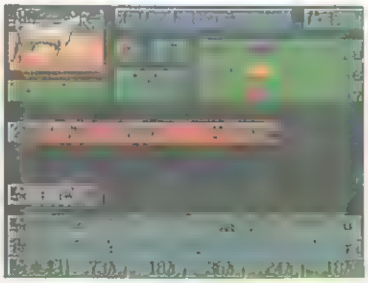


一切一切都是忠於現實

大家在這作品中都不難發現製作者的認眞。練馬方面有泥地、泳池、樹林地等，可以使用配合自己喜好的調教方法。如果你不想煩這些事，亦可交給自動模式去辦

目標是成爲超級馬

↑試跑的[illegible]分爲5階段



↑在賽馬中[illegible]目標[illegible]

創作屬於自己的馬

培育型模擬遊戲的最大特點，是能創作自己獨有的馬，並利用牠在賽事中勝利。這遊戲中由於設定了的馬都是採用眞名的，玩者會更有代入感。覺得自己的馬是某某名駒的後代。

↑[illegible]2隻馬生下來的下一代[illegible]

↑[illegible]期待[illegible]

↑[illegible]很不錯

TOM & JERRY

把宿命的敵人 TOM打倒

預定8月24日發售　ALTRON　8900日元

卡帶　8M　動作遊戲ACT　CONTINUE

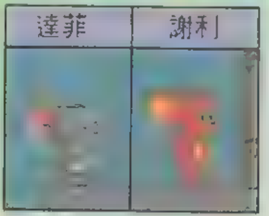
由「謝利」做主角的動作遊戲

這動作遊戲的主角是JERRY謝利，他的目的是要突破阻礙前進的陷阱和TOM阿湯的妨礙，回到自己的巢穴中。

畫面看來很可愛，其實一點也不易玩。

亦能進行對戰！

「TOM & JERRY」這遊戲是可以2人玩的。2人玩時是鬥快先完成所有的版面，若在版面的途中失敗，便要由另一人玩了。



要在限時之內完成版面

由於各版都設定了限制時間，必需要在那限時之內完成才可。過版時因爲可以把剩下的時間變成獎分，要求高分的人要快一些了。

注意餘下的體力

欣賞主角的可愛動作

謝利可愛的動作正是這遊戲的魅力所在，不論是在跳躍或蹲下時，都是那麼可愛的

彈珠攻擊

謝利的武器是一些彈珠，雖然是種不起眼的武器，但任何敵人都能被它一擊打倒。

踏上去

除了彈珠外，亦能踏在敵人之上。有些敵人是不能一次過打倒的，要看準時間踏上去令他們受傷。

踏上

蹲下

對於蚊子或飛機等來自空中的攻擊，蹲下閃避是有效的方法　這時的動作亦非常可愛

好好閃避

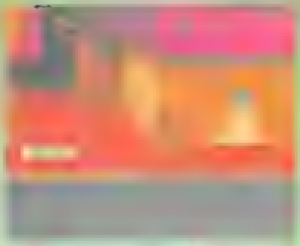
跳躍

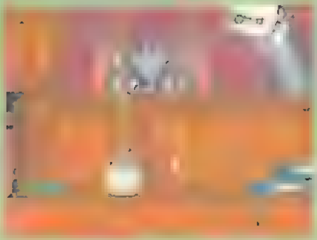
除了普通的跳躍外，在落地時若看準時間再跳，是能跳得比平常更高的。

↑以2段跳躍飛得更高

驚險刺激的全11版

遊戲的版面全部共有11，其中也有戲院及廢物場等特別的版面。各版的難易度都是非常高的。





分成4個舞台的版面。

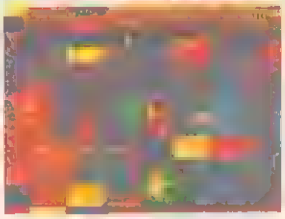
全11版分爲了戲院、廢物場、玩具屋及謝利巢穴所在的房子共4部份，把第3、6、9版完成後，需要和首腦阿湯對決，他會用砂包、廢物車及機械人來攻擊。把全部11版完成後，便是和阿湯的最後之戰。

↑在玩具屋中亂衝

一些阻礙前進的裝置

在謝利的旅程上，有很多「集害」的裝置。由於都是很難掌握時間的，需要有高度技巧才可。

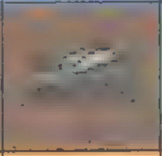
要掌握時間



一些比較特別的敵人

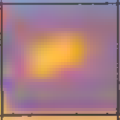
出現的敵人也都是一些奇怪的傢伙。雖然沒有敵人會使用遠程武器，但會身撞攻擊的敵人卻多的是。

↑不斷出現的甲由　很麻煩的對手

戰車	飛機	蚊	甲由
			
彈珠難以擊中的敵人	只會直飛的敵人	會不規則移動來攻擊	意外堅硬的敵人，要利用彈珠。

收集道具

在版面的四周都有很多道具，但要取得這些道具，就必需動動腦筋了。

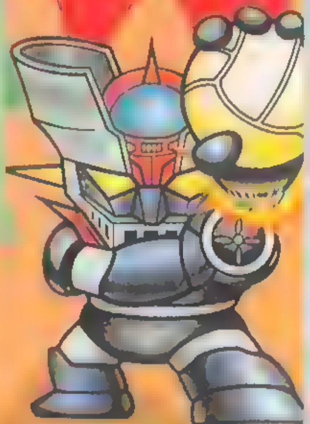
1UP	大芝士	芝士	彈珠
			
很難才能取得，不要過份勉强。	體力可回復1，一定要取得。	集齊100個便能1up。	把彈珠數目增加10。

在前作之後約2年，這個利害的遊戲再次出現了！

特報

SD躲避球 II

有全新的隊員，必殺技及攻擊都全部強化了的「II」。我們今次爲大家介紹它變成了怎樣的作品。



12M

PASSWORD CONTINUE

預定7月發售　BANPRESTO 9600日元

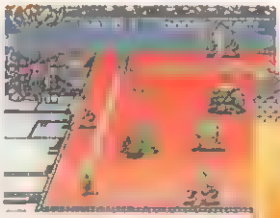
以自己喜歡的成員組成隊伍

相隔了接近2年，「SD躲避球」在人物及招式都重新包裝後，回來與大家見面了。

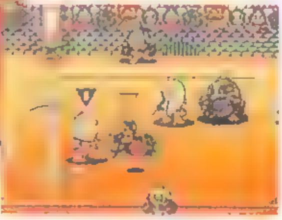
今次會以對戰爲焦點，遊戲內的人物都能如自己所想的培育，然後再組成隊伍

以PASSWORD來組成隊伍

在比賽結束後，會分別顯示隊伍、3名選手及外野手的共5行PASSWORD，若把自己覺得滿意的PASSWORD集合起來，便能組成自己喜歡的隊伍



↑可……人物的隊伍



·SD躲避球是關于生死的戰"

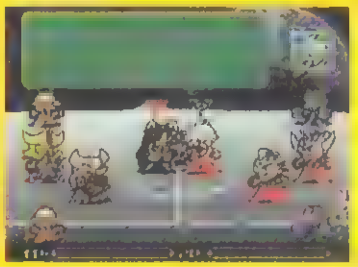
把2P對戰作爲中心的模式

玩法共有3種，1P修行模式是用來訓練基本操作的　1P（故事）模式，是和敵隊伍的總決賽戰勝敵人把等級提高後，便能在2P對戰時以自己獨特的强隊和朋友較量

→利用PASSWORD，可進行同一人物的對戰

戰鬥躲避球是…

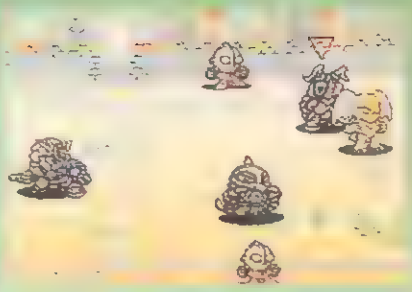
這裏要進行的躲避球，和普通的是有點分別的。選手們各有一定的HP，被球擊中時會令HP減少，當選手的HP降至0時，便會消失掉。首先3人全滅的一方便是輸了。



把更新了的成員全面介紹

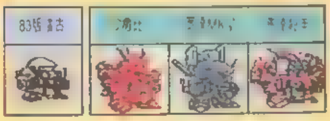
看見隊伍編制後，會發現是和前作有很大分別的不同隊伍的體力、投球力、速度、跳躍力及防御力都有不同 另外，我們也會介紹一下他們的新必殺技。

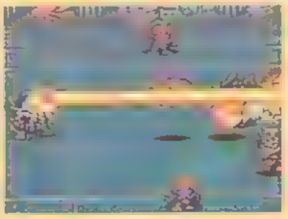
↑在前作亦已經有各種必殺技可以用了



↑高達MK-V的「線控砲攻擊」是特別的招式

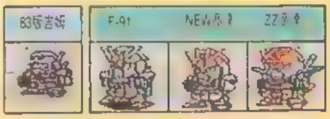
這一隊和高達隊類似地是平均的隊伍。不過，只有高達殺手的體力，投力及速度都是最高的，培養下會不錯的。





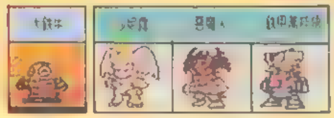
↑ZZ高達LV1的必殺技「米加粒子砲」

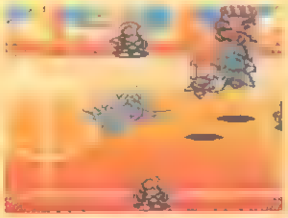
這一隊雖然沒有一隻特別強的成員，但相反來說因爲平均，也沒有太弱的地方。不過，ZZ高達的體力和防御力都較高。



↑召喚出同屬永井豪筆下的人物 「來吧！我的兄弟」

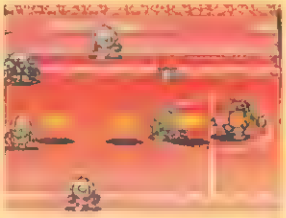
這隊伍的選手各有不同的優點，例如鉄甲萬能俠Z的體力和投力較弱，但速度及跳躍力較低。外野的實力意外地强。



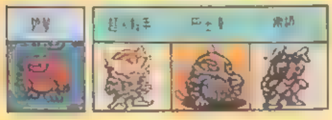


↑「烈風雷神劍」是用自己做武器衝向敵人

是一隊有壓倒性防御力的隊伍。防御力無人能及，初期設定起已經是全員頂到最高値的。

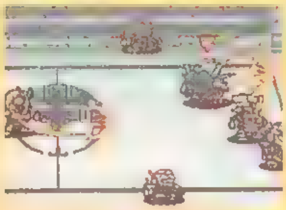


由於速度很低，只有以比其他隊更强的投球力來補救，是專門攻擊的隊伍。外野手的跳躍力是意想不到地高。



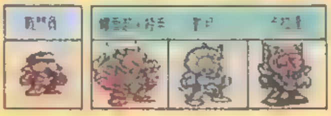
↑外野手也有必殺技可用的 這招是「超人光線」

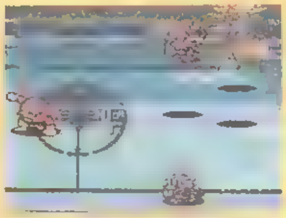
這一隊在初期設定由於有很高速度和跳躍力，由最初起已經很好用。另外，由於成長時很平均，容易整隊一起來使用。



↑從手上的劍放出火炎 「撒旦之劍」

和蝶面超人隊一樣，是初期設定相當高的一隊。由於選手各有自己的特徵，似乎沒有一個全隊共有的特徵。



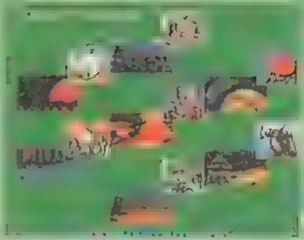


↑强者的「電衝擊」，把電力由地面傳過去

由於初期設定相當高，一開始便已經有一班很好用的隊員了。因爲跳躍力特別好，很容易避過敵人的攻擊。

加入攻擊技
戰鬥性
進一步提高

比賽的動作中最重要的，是攻擊的方法。前作中是靠接住對手的球來使用必殺技，但今次會加入變化球及組合技，令投出球時也能有多種方法。到底它們是什麼東西呢？現在就來介紹一下吧。

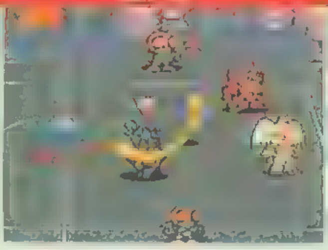


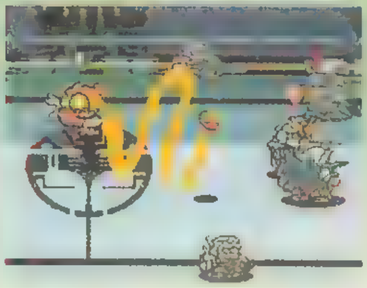
一些新加入的招式

在把球投出時新加入的，有特殊射球及組合技。它們都是令人難以捉摸的。

特殊射球

助跑徑跳起，以那便去勢把球檢出，球速會相當的快。這時若時間掌握得好、球會成孤形或蛇形的移動。





合作攻擊

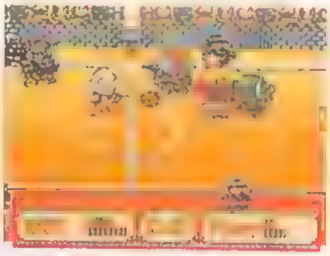
這種攻擊是靠按掣操作運用的。每一隊都有多種組合技，一般是由某隊員把球投出，傳球給某位同伴，接了傳球的人才去進行攻擊，變化很多。

↑第2次跳起後攻擊　利害

掌握着來勢

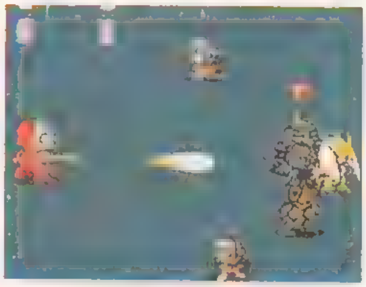
使用指標的特殊技

若把對手擲過來的球接注，畫面下方的指標便會儲下。當指標達到不同的水準時，可以使用以下介紹的這些招式。



必殺技

繼承自前作的必殺技。今次分成了2階段的等級，主要是看使用必殺技時指標達到的程度，來決定招式的種類。



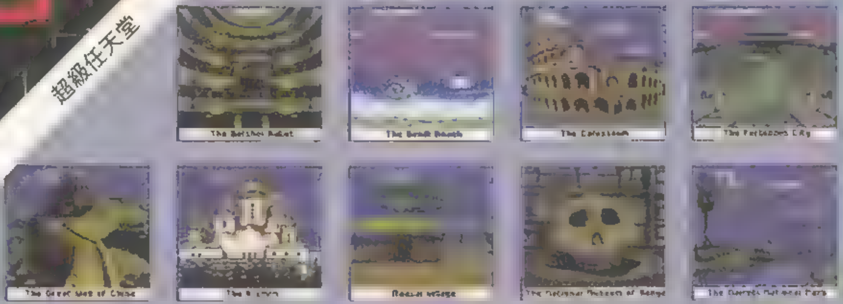
亂鬥攻擊

這種亂鬥攻擊是新加入的招式。當人物接住對手擲過來的球，把指標儲下之後，便能衝入敵陣向當時拿着球的敵人拳打腳踢，非常刺激的一招。

有腳．什麼也有的

上必殺技！

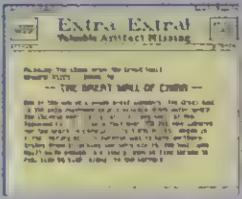
世界各地的名景！



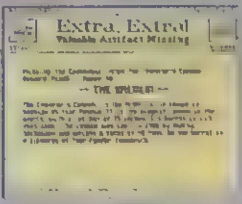
在路上，你將會探訪不少的名勝及神奇事物，你可以進入那些園林之內，甚至乎可以把美景影下來作爲你的相集的珍藏！

要掌握世界名勝的資料

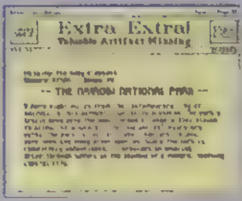
對名勝古蹟的知識有助於解答疑問！



萬里長城失了一塊磚，能否找回呢？要看你的了！



俄國著名的全世界最大炮彈不見了，頭痛嗎？



你今次要找一大物品，名叫公園中的大象！

資料檔案	公司名	機種	難度	發售日
	MINDSCAPE	超任	中等	六月
	容量	關數	主題	完成度
	8 MEG	15	教育娛樂	95%

使人震驚的綁架！

MARIO IS MISSING!

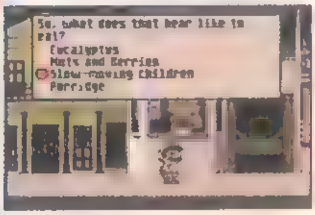
以孖寶兄弟爲題材的遊戲又多一個了，通常這都是任天堂的招牌人物。今次的GAME是說孖寶的其中一人被捉去了，是在進入一座堡壘時被抓去的！因此另一位人兄便要負上拯救的大任，把世界的壞蛋打敗，把被偸去的古蹟找回來，及最重要的把同伴救出，我們對你的行動是有很大期望的！

爲了要在全世界歷程，不得不靠一些非常識的快速移動方法，就是利用一些時空穿梭門。

還有，要過每一關，你一定要把敵人打敗，而且把被盜的古蹟放回原地，這是一個獨特的遊戲，適合任何人玩！

回答問題

在這些亭處利用名勝常識回歸古蹟。



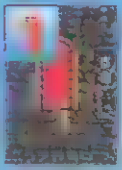
有些問題的確是十分之困難！

有些問題則很有幽默感！

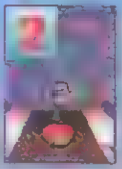
以下是逐步的表示出探求的過程

三藩市　莫斯科　肯尼亞　北京　羅馬　出口

想通過此門，先要打倒頭目！

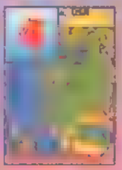


首先要決定進入那一扇門，左方的圖片表示了各地的地圖，在第一關之內便是如此



在某些城市，是要找尋一些名勝古蹟；找到之後，理所當然地放回原地！

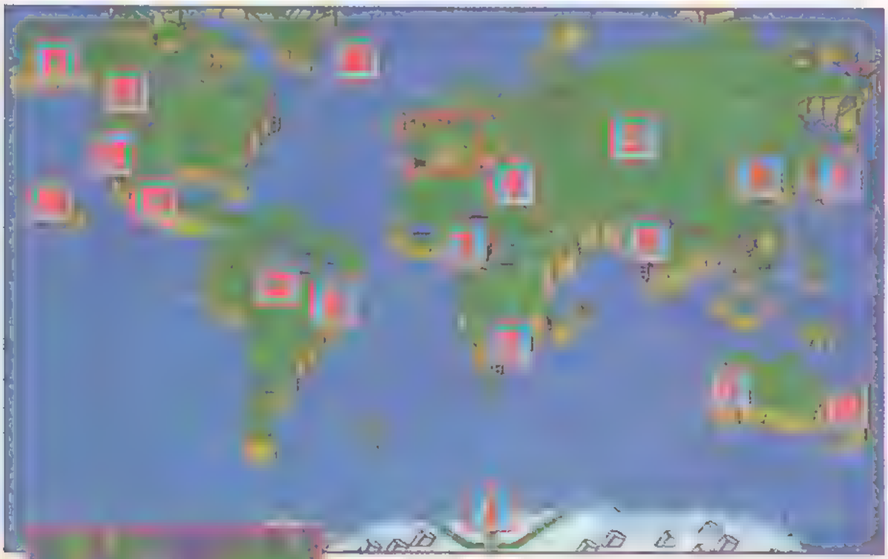
拿着古蹟來到這亭，只要回答到兩個的問題，便可以得到獎品！



當了解了全個城市後，推想一下自己的所在，然後找出口，就可離開！

當全部門已經去過之後，便需要去對付頭目，他們不算利害，但頗費時間

以下是一些你一定會進入的城市！

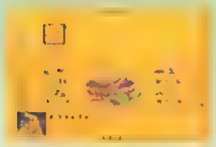


你的任務是要把被捉去了的兄弟救回來，過程中將把你帶到全世界去。你也會得到很多的資訊，從中可有線索協助你的任務，加油把！

1. 巴沙堡
2. 好望角
3. 肯尼亞
4. 開羅
5. 明斯克
6. 北京
7. 東京
8. 曼谷
9. 巴夫
10. 紐西蘭
11. 巴西
12. 布魯
13. 墨西哥
14. 三藩市
15. 加拿大
16. 愛爾蘭
17. 亞拉斯加
18. 夏威夷
19. 英國倫敦
20. 羅馬

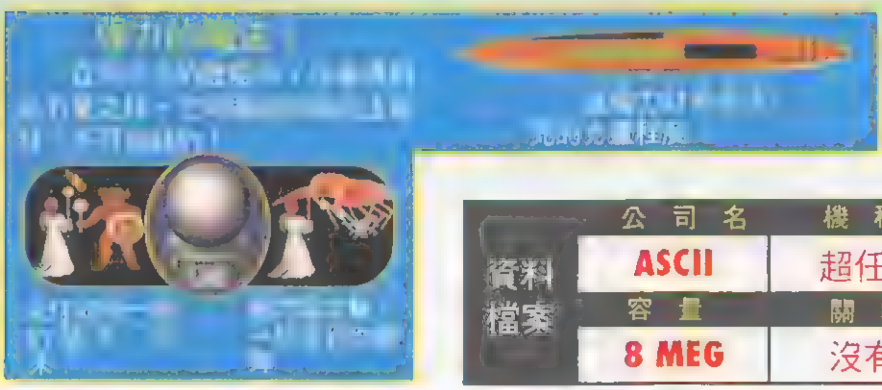
SPELLCRAFT 魔法傳說

和你的師父談話，可得到情報及新招



這是一間把藥品混和，制造新的法咒。

和敵人對戰可以得到一些道具如珠寶、粉末、及洋燭；以上的戰鬥畫面不錯吧？可使用魔法杖或法咒來攻擊。



資料檔案	公司名	機種	難度	發售日
	ASCII	超任	中等	八月
	容量	關數	主題	完成度
	8 MEG	沒有	歷險	75%

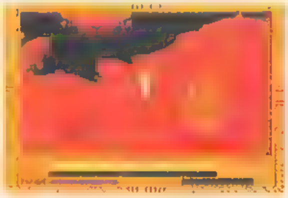
通向未來世界

有一羣貪心的魔法師正在圖謀一個大計，就是要把現代世界及魔幻世界毀滅，當你認識到這個危機時，不知怎的，你被魔法拖引到一個迷幻之地

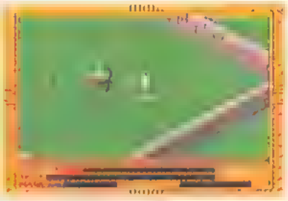
此一個GAME是一個歷險遊戲再加一些的角色扮演遊戲的元素。基本玩法是去學習如何使用法咒，及把那些不仁的魔法師打倒！

這是一個充滿魔法的世界，歷程也會涉及到現代的世界，那裏有很多奇形的怪物，打敗牠們後，便可得一些道具如洋燭、粉末、珠寶或石塊，這一切東西都是使用法咒的必要物品；只有這强大的法咒力量，才可把世界拉回安全情況，免遭末日的厄運！

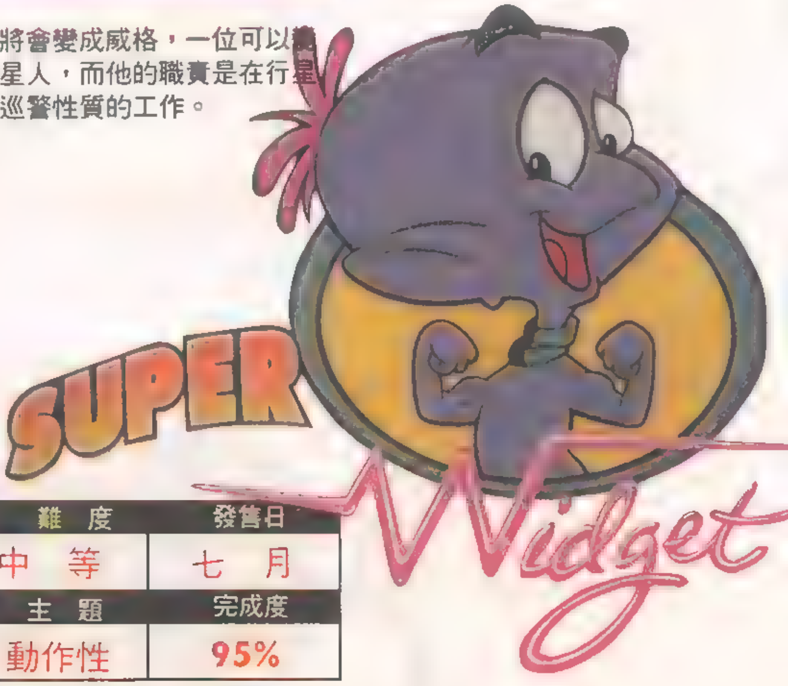
空中世界充滿了飛行的攻擊者



火炎世界的高溫使你汗流不停！



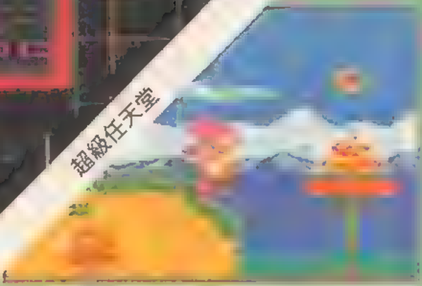
土地世界有很多不同類的怪物。

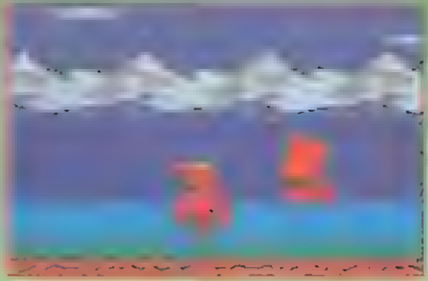


紫色的執法者！

威格回來了！而且是一個十六位元的遊戲，在一個色彩美麗的世界內進行危險刺激但充滿樂趣的歷險，有一些關甚至使用了超任的所謂第七模式去做一些特別效果；由於「超級威格」，是一套流行的卡通，因此圖像畫面表現出這一種的卡通特色。

你將會變成威格，一位可以變身的外星人，而他的職責是在行星間担任巡警性質的工作。



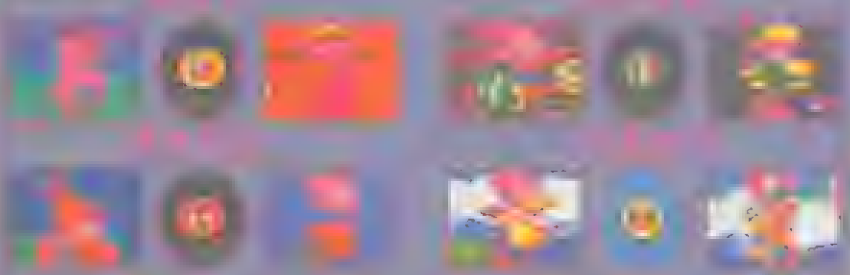


第一關：大草原

第一關非常之間單，也是熱身的階段，把控制法掌握好，及看看那些圖像的用途；這一帶的地區是山岳形的，很易便會失去重心。當心把關的頭目，牠是一隻小型的山洞巨人，使用跳躍及射擊的方式。

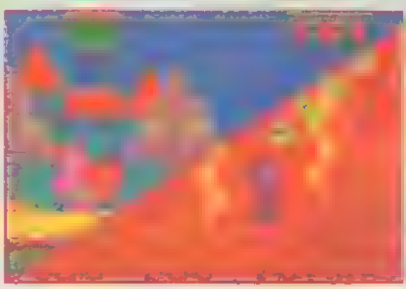
第二關：藍色海灘

第二關是由海灘開始，但一個巨大的海浪將把所有的東西帶進深水中，你一定要嘗試如何才是最好的控制方法。頭巨是一隻巨大的啫哩怪物，攻擊法是射出小型的啫哩怪；比上一關利害。



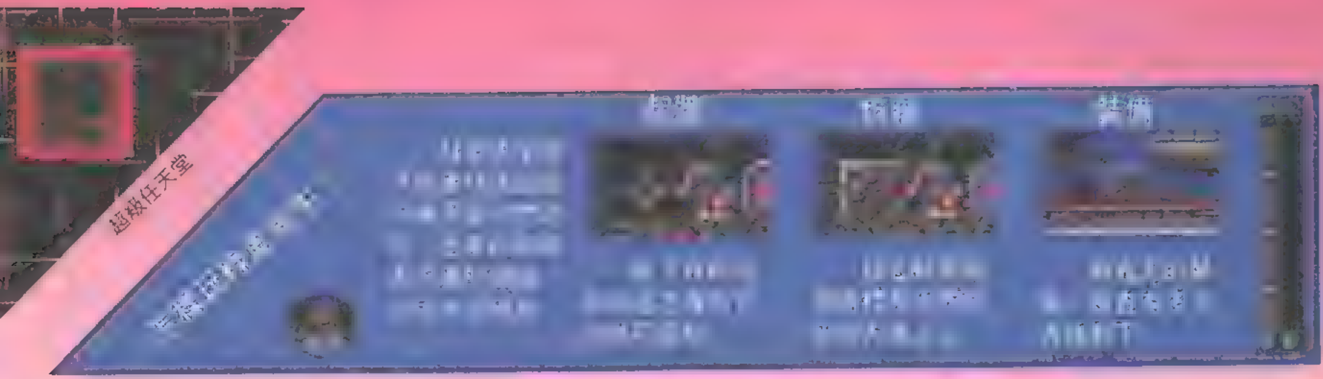
威格是可以進行變身的，方法是要得取強化的道具圖像，如果重複拿了兩個，他便會變成第二種更加強力的形態，每一種形態都有不同的能力及特徵，尤其適合困難的關數；但必須留意的是，只消中了敵人一招，便可以把我們的主角打回原形！

永不停止的歷程…

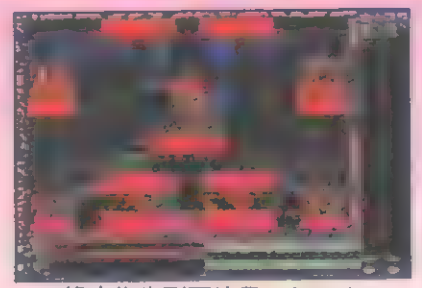


之後，你會進入一個巨人的世界及一個小人國，危險程度大大地提升，而且要很高技術才可完成此關。在溶岩一關，你要飲多杯的水，以免給高熱燒着！

資料檔案	公司名	機種	難度	發售日
	ATLUS	超任	中等	七月
	容量	關數	主題	完成度
	8 MEG	16	動作性	95%



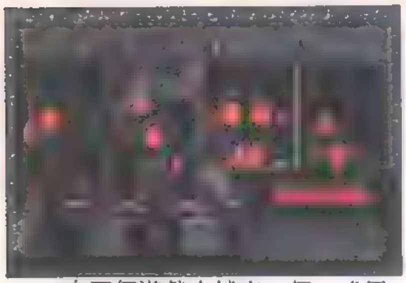
這一頗為簡易的一關只是高難度的挑戰前奏！



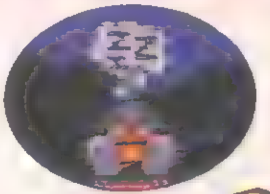
綠皮先生到了埃及，但難度仍在增加！

你要在這關中救出綠皮及取下所有水晶。

二個遊戲之選擇！



在四個遊戲中找出一個，或用密碼作續關。



奇幻之境地！

這一個GAME是一個思考性遊戲，故事背景是有關於神奇的綠皮一族。他們要逃出一個十分之曲折離奇的迷宮，而海格斯及波格斯是他們的隊長。

綠皮一族可以選擇很多種的玩法：一戰爭遊戲，海格斯及波格斯領導自己的綠皮小子一起互相戰鬥，一隊式遊戲，海格斯及波格斯組成一隊，一起去救綠，皮一族，還有一個訓練模式去教你怎樣玩！

綠皮一族的人有一項十分利害的本領，就是可以在垂直的牆上行走，甚至倒釣在天花板！為了要使每一隻的綠皮可以安全逃出生天，海格斯及/或波格斯必要生出方塊，而且要放置恰當，但是方塊及時間都是有限的，因此要十分之小心，不可行錯任何一步！

這GAME十分之富挑戰性，足可以花很多很多的小時去完成175關！

資料檔案	公司名	機種	難度	發售日
	SEIKA	超任	中 等	六月
	容量	關數	主題	完成度
	4 MEG	175	思考性	75%

因爲他能！

英 文 名 叫 ROCKY RODENT！卓號叫百變無敵頭，他便在此，「誰是百變無敵頭」你可能會這樣地問，爲何他會是在超任的最新最熱門話題？除了是他一身古怪扮相:黃色的背心,古銅色的皮，樣子十分可笑；這傢伙還會行會走，也會跳；尤其是他的髮型，更是百變無敵，也許會叫你大吃一驚，他的頭（或是他的髮型）是最好的攻擊武器。

GAME之中會有很多很多的道具可以幫助他改變髮型，每一種髮形都有獨特的攻擊形式及破壞力，這樣便可使攻擊力大大加强。除了如此，這髮形還可以抵擋一次敵人的攻擊，即是被打中一次便會消去髮型，再中一次才會失去一次生命！

但是，就算沒有了髮型，他仍是十分之利害；就是一對速度飛快的小腳，及超級的跳躍能力，可以使他踏扁敵人或者是避開敵人！

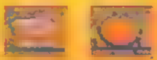
那裏有很多的美食及甜品在一路上，足夠ROKY RODENT大吃特吃！記著，也不要只顧着食，而拖慢了時間！因爲如果大鐘的時間夠的話，便會失去一次生命，相反地，有時間剩便會立刻有獎！所以一定要快，走得慢冇鼻哥！

公司名	機種	難度	發售日
IREM	超任	中等	六月
容量	關數	主題	完成度
MEG	N/A	動作性	40%

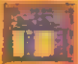
這些道具是不能沒有！

一些是可以加分，一些則是有特別能力的道具！有些藏在禮物之內，有些則在罐

路標： 搶走了這路標，可使你死後可在此處重新開始，正！



食物： 這東西只是加分吧了！



垃圾桶及禮物： 內有食物，或是有用的頭髮力量！

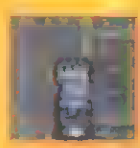
針刺髮型

用此髮形噴劑，可以長出如圖的髮型，這一形十分之有用的，因爲可使你在建築物之間跳躍，把牆撞穿，甚或冲刺敵人！

長尾髮型

此種髮形可稱得上是軟兵器的一絕！當得到之後，便可以用來勾東西及鞭打敵人！

崩頭裝



此種崩頭髮型，狀似咸蛋超人的頭刀，因此也可以用作回力刀，飛出打擊敵人，然後再回到頭上！

各關情況

第一關：城中

這一關是一個快速的奔走，只是一味的前跑便可以。因爲沒有頭目在終點處！此處只可以用到第一種髮形，所以最好練習一下。水柱十分有幫助，因可以送到高處。

1. 用無敵髮形刺擊方磚！
2. 你可以跳過牠們，或砍開牠們。
3. 水柱可以把你帶到高處，方便得很！

第二關：落日公路

你可以跑及跳過這些車子！也可跳或騎着車，但記着時間是不停的，所以行動一定要快！

1. 閃開他們吧！
2. 從後刺穿車呔！
3. 這頭目有機關鎗及手榴彈！

RUN SABER

二人同時雙打

超任沒有太多的遊戲可以提供2人同時遊玩，但這一個遊戲便可以了，而且效果非常好。

有用之道具

- 强化　增加劍的力量。
- 魔法　增加魔法的使用。
- 急救　填補一格生命分。
- 藍急救　填補一格生命分。
- 男方1-up　生命增一
- 女方1-up　生命增一

超能兵士

未來的戰爭將會變成怎麼樣子，這的確是十之難預料的；但在想像中，一種十分之利害的兵種是有很大機會出現的，這就是超能兵士了，這一批先進的「武器」，最善長於赤手的戰鬥，當然這不是唯一的攻擊手段；他們也能使用强力的魔法，致敵人於死地！

現在，地球正面臨重大的危機，因為外太空而來的異形毫不留情地侵略各地。所以你要和超能兵士們收復被征服了的地區；而且把敵人的邪惡頭目打倒，要快速，要重點出擊，敵人一定要倒下！

超能魔法

男魔法

發出一條火龍蛇，橫掃整個畫面。

女魔法

發出一旋風式的鑽石，使敵人站不住腳！

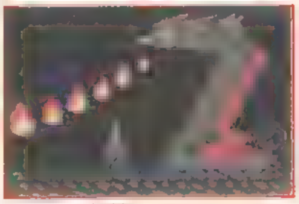
第一關　基地

從邪惡的異形軍隊手中搶回火箭基地及打倒那頭目。

第二關　唐城

去到東方及敵人切碎，頭目的女任有利害的攻擊。

第三關　山谷



南美的森林有很多的原始生物，頭目是一巨龍。

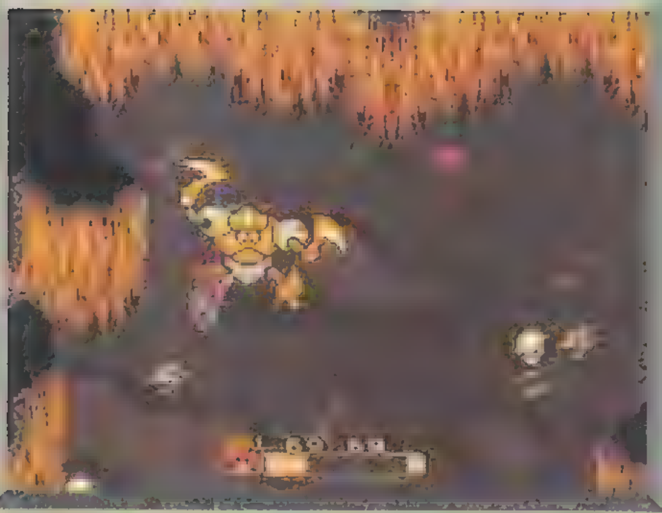
第四關　工廠

機械的怪物充斥這裏，良好的爬行技是打倒頭目必須的。

資料檔案

公司名	機種	難度	發售日
ATLUS	超任	中等	4月
容量	**關數**	**主題**	**完成度**
8 MEG	5	動作性	85%

如果你有足夠的幸運去穿過前四關，便要準備集中全副精神去應付第五關及最後一關，那裏有最危險的挑戰等待着你，尤其是頭目更甚！



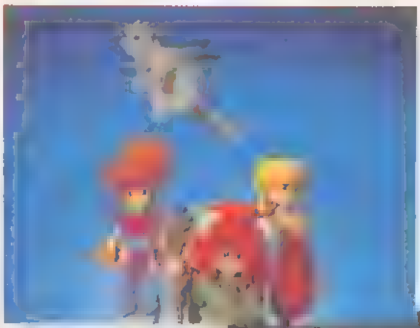
角色遊戲A-RPG	16M	記憶盒帶	
SQUARE　預定7月發售　9800日元			

徹底攻略 1

大家久等了!!
超期待的「聖劍傳說2」
終於有徹底攻略了!!

一個描寫人們追求着傳說之樹「神力之樹」的動作RPG「聖劍傳說」，是在91年6月於GAMEBOY推出的。在相隔了2年後，成爲超任版在大幅改良下再次登場的，是這個「聖劍傳說2」。

繼承了前作的世界觀，以及爲了追求RPG理想形式而不斷改良的遊戲系統，都一如「FF」系列等有着SQUARE公司獨有的技術和充實的內容。今次我們便是要把那遊戲系統詳細介紹。



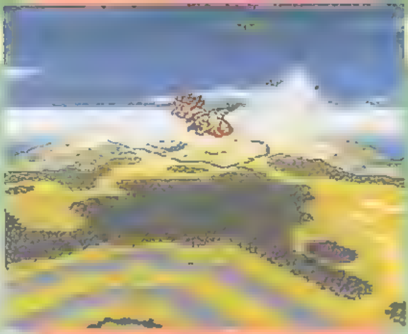
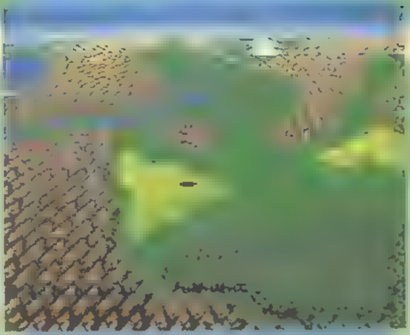
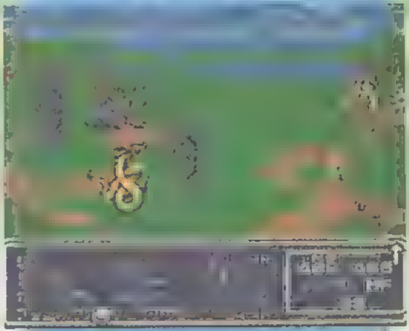
←→「聖劍傳說2」的一大特徵，是可以由3位人物合作來進行。若一人玩的時候，電腦會自動操作餘下的2人，若有4打線更能3人同時玩。太好了！

SQUARE在考慮了RPG的新形式後

「聖劍傳說2」到底是一個怎樣的遊戲呢？

要一言兩語說明「聖劍
傳說2」的遊戲系統是很難
的。雖然看上去會覺得這是
動作RPG，但一旦玩過之
後，會感到應該稱它爲正統
派RPG的。這並非是個可
簡單看成是動作RPG的遊
戲，而是以「FF」系列的
正統RPG爲基礎，再加上
不斷追求眞實時間性，才會
有這樣的結果。右圖有一些
關於「FF V」和「聖劍傳
說2」的比較，各位認爲如
何呢？

↑令人嚇一跳的美麗畫面。人物的一舉一動都充滿動感，單是看便已經很有趣了。

	聖劍傳說2	FINAL FANTASY V
地圖畫面		
戰鬥畫面①		
戰鬥畫面②		

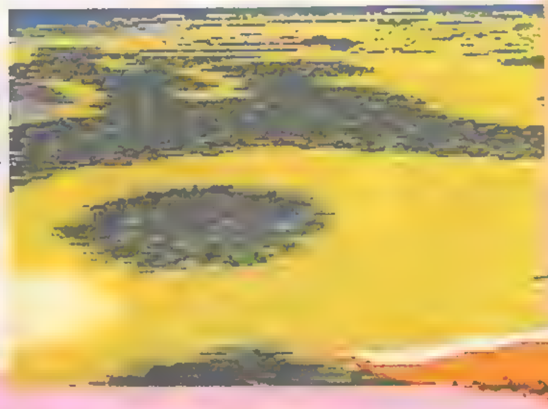
地圖畫面：←「FF V」中有飛空艇作爲移動工具，但在「聖劍傳說2」卻有白龍法拉美出現。移動中的畫面採用了同一方法。

戰鬥畫面①：→若把「FF V」的隊伍系統加入眞實時間性作強化，不就是等於「聖劍傳說2」那樣子嗎？

戰鬥畫面②：→注意力量指標。和「FF V」一樣，指標不滿時，是不能給敵人十足十的損傷的。

贈品

在「FF」系列中有受歡迎的大腳鳥，但今次因爲白龍法拉美的登場而不會出現了。雖然這是應該的，但卻有點失望呢…

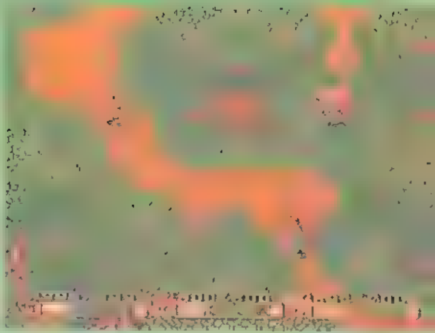


←↓今次，載勇者們到不同地方去的，是白龍法拉美。

，完成了這個利害的作品！

防御、推的技巧

戰鬥中既然有攻擊便會有防御。這雖然是所理當然的，但在RPG世界中表現得並不好。但是，在這個「聖劍傳說2」中，等級越高便越不會受到敵人攻擊。



敵人來了亦不用慌，要對防御有自信！

事實上，在「聖劍傳說2」之中，是加入了不少以往從未有過的新系統。這就是主角會在受到敵人攻擊時自動閃避的系統。這種能力會隨着人物等級及能力的上升變得更易閃避。不過這一點並非是主角的專利，對敵人來說也是一樣的，所以要多加注意了。

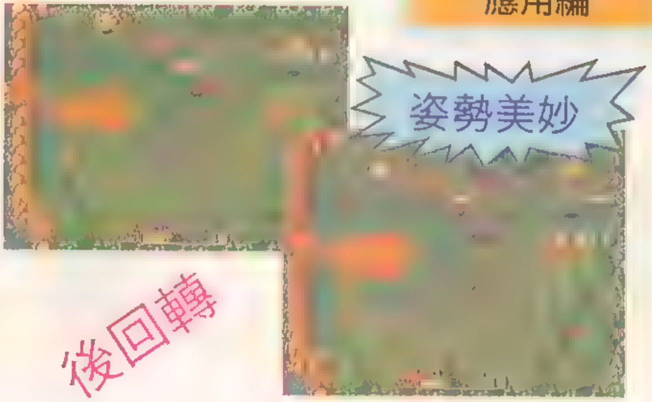
↑敵人的身撞攻擊。不過全靠拉迪敏捷的閃避動作而避免了受傷。

防御有閃身，後回轉及閃後的3版

閃身

閃後

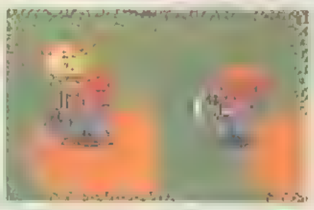
雖然同樣是防御，但方法卻有很多種。首先是「閃身」。這是在主角拿着劍之類堅硬的武器時用來擋着敵人的攻擊。跟着是「閃後」。這是用最少的動作來避過敵人的攻擊。跟着最後一招是「後回轉」。這是防御技之中最有型的，在敵人攻擊時向後翻筋斗避過。就是對方是首腦亦一樣行得通。



後回轉

中首腦卡瑪的攻擊。但對於變強了的拉迪，要閃避就輕鬆得多了。以高等級來戰鬥就有這種好處。

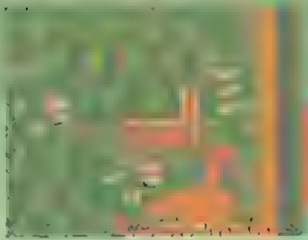
應用編



↑用斧子或皮鞭也好，都能完全停止敵人的攻擊。

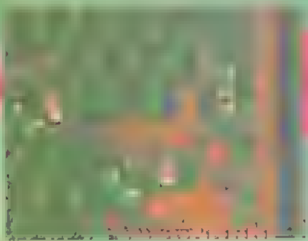
到達極限！這就是必殺技了

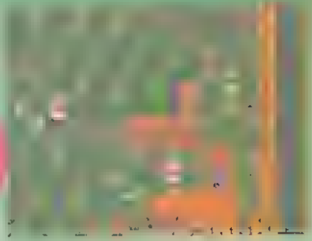
玩者可使用的必殺技會因裝備了的武器而變化　武器使用次數越多，等級便會越高，可以使用更强力的必殺技　越强力的必殺技雖然要越長時間儲下，但玩者的等級提高後，儲的時間可逐漸縮短



↑首先應該以弱小的怪物來練習必殺技

↓在儲下力量時，力量指標中會表示必殺技的等級

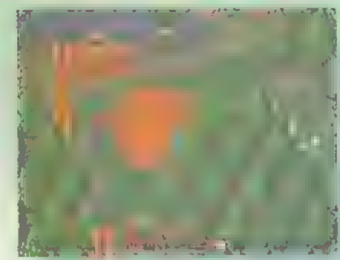




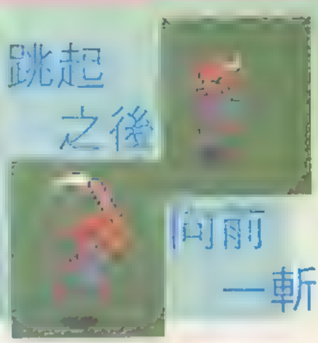
↑必殺技會在放開攻擊製時向玩者所在的方向發射。

必殺技的等級全部共有8階段

在繼續儲下力量後，力量指標的顏色會隨着時間如左圖般變化。在顏色變化後，用出來的必殺技威力也會越高。至於在力量指標左方表示的分數，分母是現在裝備中武器能使用的最高級數必殺技，分子則表示當時能使用的必殺技等級。儲下力量的時間越長，分子的數字會越大，令玩者能使用更强力的必殺技。武器全部共有8種類，而各武器都會有8階段等級的。總之就是會有64種必殺技了。



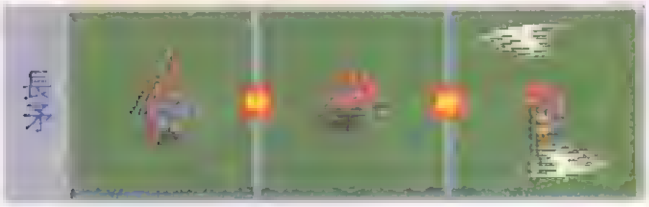
↑注意那力量指標。現在揮劍的話，會使出等級1的必殺技。

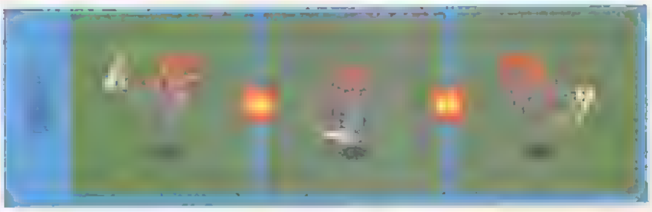


↑這一次則是再提高4級，使用第5階段的必殺技。

更換武器作各種嘗試

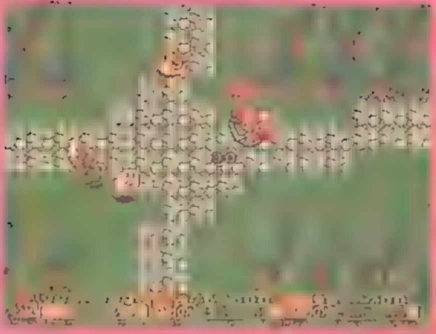
長矛的特徵是能向相距較遠的敵人攻擊。照片是正在使用等級5必殺技的情形。人物會一邊把長矛回轉一邊刺向敵人。優點是能一次過令很多敵人受傷。





手套系是任何人物亦能輕易使用的方便武器。攻擊力會因人物的等級提高，是一種容易運用的武器。上圖便是使用等級4必殺技的情形。雖然看上去很普通，但相當有威力的。

武器的正確用法講座

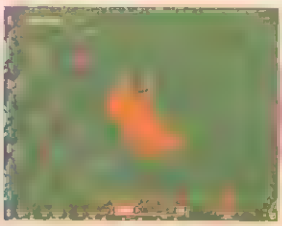


手上拿着武器便要亂揮是人之常情　不過，爲了要更有效率地令敵人受傷，便不能只靠亂揮了　以下我們會把使用武器的最高心法傳授給大家，

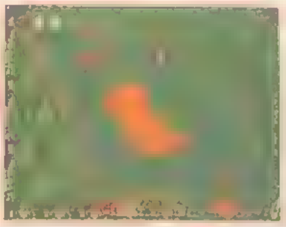
只是漫無目的地揮劍是不行的！

在「聖劍傳說2」中，有一個用來表示玩者攻擊力的力量指標，若這個不達到100%的狀態，是不能令敵人受很大損傷的。力量指標的數字由於不揮劍便會提高，所以盡可能在儲滿之前都不要攻擊。

不儲下時



←就是面對弱小的敵人，如果不儲下指標：



←便會這樣完全沒有殺傷力

儲下力量時

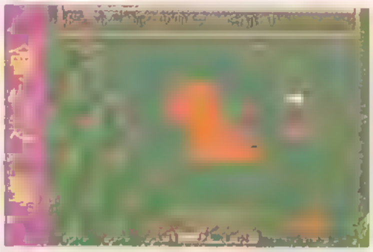
←力量指標滿了時，卓的攻擊力

←使用武器後，力量指標會變回0，從新開始計算。

全力一擊會帶來好結果

若把力量指標達到100%才攻擊，是可以令一擊造出很大損傷的「會心之一擊」出現率提高。這一點要好好記着，因爲這對任何對手也同樣有效的。

另外，同樣地若在100% 的 狀 態 中 按 A 掣，是可以向當時面對的方向衝前。在被敵人包圍遇上危機時，這會是有用的技巧。



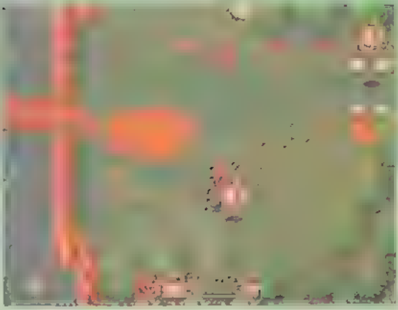
若力量指標在達到100% 時 若 按 着 攻 擊 掣，指標的顏色會開始變化，令主角們可以使用超强力的必殺技。這些必殺技雖然有超强威力及看起來很華麗，但在儲下力量的期間當然是不能攻擊的，而且移動速度亦會降低　雖然是冒險一些，但這種破壞力是沒有任何東西可以取代的。

←與耐久力高的首腦戰鬥時，必殺技會是有效的招式

←必殺技擊中對方的瞬間感覺太好了！

敵人和自己都是公平對待的！

一直以來，在動作遊戲中，只要主角稍爲碰到敵人也會馬上受傷的，但在這「聖劍傳說2」之中，即使是碰到敵人，只要對方沒有攻擊便不會受傷，所以只要不被對方發覺，就是從他身旁走過亦可以安心的，要好好的觀察敵人的動作了。



↑啦，就是這樣。因爲敵人正在逃走，這一方是完全不會受傷的。

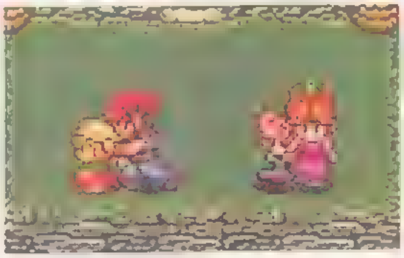
對付首腦亦OK！

←對首腦級的敵人來說其實也是一樣的，所以在這一方瘋狂劈斬時，對方只要未有攻擊的動作，閣下便完全不會受傷。這樣便更能迫真地感受到「聖劍傳說2」的世界。這本身已經是個完整的動作遊戲了。

拉不到便推來看看。這是推的技巧

即使碰到敵人亦不會受傷，這一點已經剛剛介紹了。事實上，利用這一點的話，不只是物件或人物，連敵人亦可以被你推着前進。所以，即使是一些會慌張逃走的敵人亦可把他們推到牆邊才攻擊，就是和中首腦等强敵對戰時，用這一招亦能縮減過版時間。不過，在推對方的同時，當然也要小心不要被對方向你攻擊才可。

←對於這種會慌張逃走的敵人，可以把牠迫向牆邊



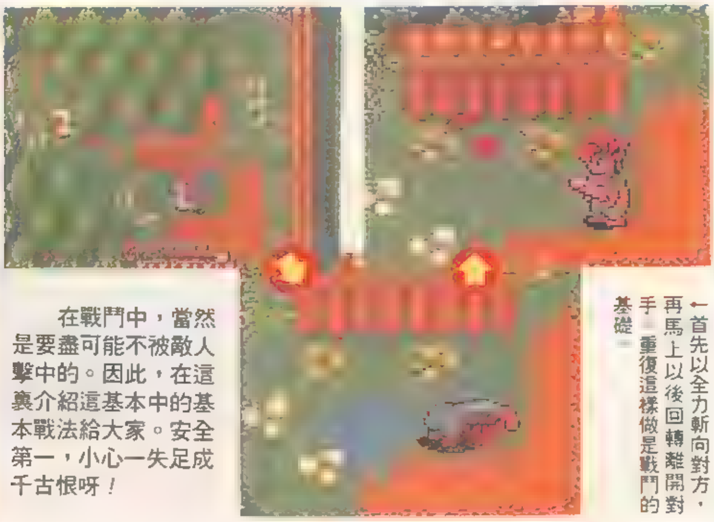
→當然亦能推動鎮內的人。但若反過來被鎮上的人推動會很麻煩

←若做得太過份，會得到報應的。

→並不建議大家推這個敵人。因爲這傢伙在敵人接近時會馬上放出毒粉的，還是盡早打倒牠算了。

攻擊後逃走

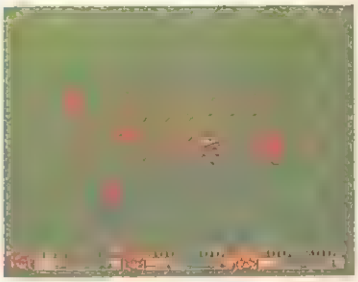
在戰鬥中，當然是要盡可能不被敵人擊中的。因此，在這裏介紹這基本中的基本戰法給大家。安全第一，小心一失足成千古恨呀！



←首先以全力斬向對方，再馬上以後回轉離開對手。重復這樣做是戰鬥的基礎。

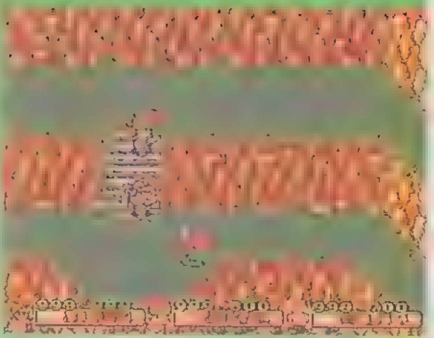
找出敵人的弱點

就是再利害的敵人也好，只要能找出他們的弱點，便不用再怕他們了，其實嘍囉也好，中首腦也好，亦必定會有弱點的。能否找出來要看大家的技術了。



←例如這傢伙被3人包圍，沒有地方逃走後，很容易就能把牠打倒。

閣下也能成爲環形指令專家



在「聖劍傳說2」中，爲了不破壞眞實時間系統的操作感覺，使用了獨特的環狀指令選擇方式來作道具選擇。環狀指令系統是什麼？繼續看下去吧。

操作簡單的環狀指令系統

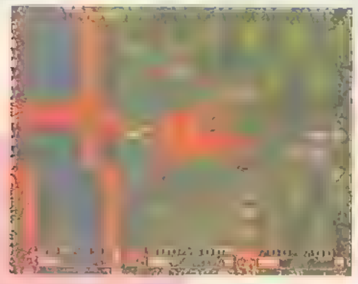
在「聖劍傳說2」中，要選擇道具與武器時，道具會並列成輪形，玩者可以從那裏選擇。這一個我們稱之爲「環狀指令系統」。每一個體系都統一起來，玩者可隨時使用它們。

↑有可用來回復體力的「圓糖」及能喚出白龍法拉美的「風之太鼓」等東西。

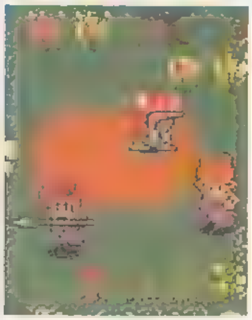
道具並非屬於個人，而是由隊伍全體共同擁有的。這個指令可以表示出隊伍所持有的道具。一次過能表示的道具最多可達10種。

←少女布莉姆剛剛吃了回復體力的道具「圓糖」。像這類會消耗的道具會把持有數目表示出來。

向左右旋轉來改變武器



在這裏會表示斧、長矛等8系統的武器。首先從這裏選出需要的武器系統，再從中選出想用的武器便可。不過，隊伍內是不能持有超過一件同系統武器的。要考慮人物的特性來裝備。



↑只要把環回轉便能輕易的選擇武器。照片中是剛從長劍改爲長矛的一刻。

更改指令環亦很簡單

因爲這個是很着重合作玩法的遊戲，所以除了自己選用的人物外，對其他人物也是可以利用環狀指令簡單地給與指示的。喚出環狀指令後只要按X掣，便可令他們使用魔法或改變行動方式。特別在戰鬥中更應經常給他們指示。

↑即使在戰鬥中是以操作少年拉迪爲主，亦能輕易地使用少女布莉姆的回復魔法和妖精小孩波爾的攻擊魔法來支援。

使用魔法指環呼喚出精靈！

魔法環

在這遊戲中出現的3人主角中，能使用魔法的有少女布莉姆和妖精小孩波爾這2人。但這2人都並非是自己使用魔法，而是喚出精靈來使用魔法的。布莉姆擁有回復魔法，波爾則有攻擊魔法。

←在環狀指令中選擇魔法會出現精靈。這精靈會替主角們使用魔法

火之精靈是隻能隨意操縱火之魔法的精靈。除了有投出火球令敵人受傷的魔法外，亦有令敵人受火傷以降低他們攻擊力的魔法。

↑有了這種魔法後，便不用害怕火炎系的攻擊了。

一隻掌管樹木的精靈，能夠使用一種可反彈魔法的咒文。這既然是木之精靈，那麼是否會和「神力之樹」隱藏的祕密有關呢？

↑能反彈敵人魔法的咒文。要靠力量分高下了。

在主角們受傷時會以回復體力魔法相助的寶貴精靈。由於他亦擁有把敵人凍結停止動作的魔法，是否要經常拜托他呢？

↑波爾的攻擊魔法。巨大的冰球向敵人襲擊。

這神聖的光之精靈是只有少女布莉姆可以喚出的。雖然這擁有強力的攻擊魔法，但似乎布莉姆要繼續修練才能運用出來。

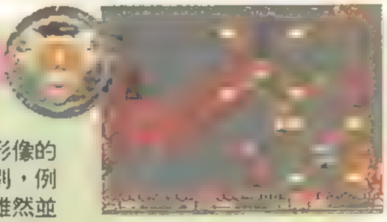
↑使用這咒文會發生什麼事呢？暫時保密吧。

除了有引起地震一次過令大量敵人受傷的魔法外，也擁有能令主角們防御力在一定時間內提高的魔法。是隻能操縱大地強大力量的精靈。

↑巨大的鑽石攻擊敵人。被這攻擊打中亦算值得了…？

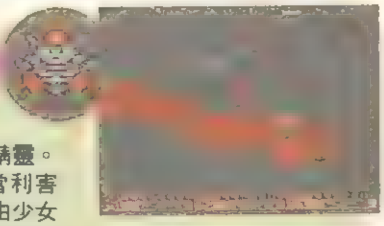
這黑暗精靈擁有的魔法，是利用了黑暗世界恐佈力量的。雖然擁有如此強大的攻擊力，但卻只能由妖精小孩波爾呼喚出來。

↑只能由波爾喚出的闇之精靈。到底有多黑暗呢？



掌管着月光，有神秘形像的精靈。她使用的魔法很特別，例如是把敵人變為嘍囉等，雖然並非直接攻擊，卻非常有用。

↑這精靈使用的魔法有很多都有不可思議的力量。



他是能控制雲和風的精靈。降雷的攻擊魔法除了相當利害外，看上去亦很華麗。若由少女布莉姆喚出時，可使用以強風把敵人陷入混亂狀態的魔法。

↑他的魔法中也有能找出敵人弱點的。

閣下也能成爲環形指令專家

除了武器及魔法的選擇外，可利用環狀指令作各種仔細設定也是「聖劍傳說2」的特徵之一。因爲可簡單的選出各項目，操作起來便任何人都能輕易上手了。

環形指令中可作這各式各樣的設定！

總選擇環

環狀指令可在任何時間任何地點按Y掣呼喚出來。可能有些人會擔心指令數目一定會很多，恐怕記不了，但大家可以放心。由於所有指令都是以可一目了然的符號來表示，相信大家可以很快上手的。以下我們會把每種符號的意義說明一下。

狀態

想看人物的狀態時就是用這個了。除了體力及等級外，敏捷度、攻擊力及攻擊命中率等仔細的能力值都能一目了然。亦可按B掣來參考同伴的狀態。

控制器設定

若想改變按掣的作用，便要選擇這個。假如你覺得不應該用A掣進行攻擊的話，可在這裏更改。

裝備裝甲

在旅途之中，是需要越來越高性能的防具。若想改變防具時便可選擇這個指令。防具之中有頭盔、鎧甲和腕輪的3種類。

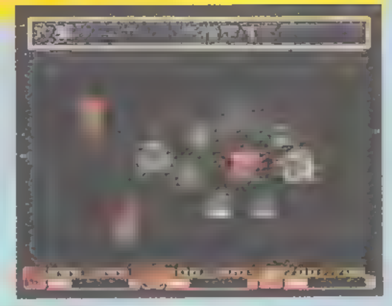
視窗設定

就如在「FF V」的一樣，是可改變表示訊息的視窗設計的指令。視窗的形狀、顏色、底色的模樣及顏色都能自由改變，組合方法達20000種以上。

↑組合方法出奇地豐富。可以找出自己喜歡的組合。

■武器/魔法等級

利用這個指令，可以向一些已將操作權交給電腦的人物指示攻擊目標 最好能夠和以下介紹的行動方式設定指令配合來活用。



↑首先是選出希望給與指示的人物 不用心急的，不妨好好考慮清楚才行動

↑指示希望在下一次攻擊的怪物

■攻擊目標

不論是武器或魔法也好，人物在經常使用下，等級會逐漸提高 在等級提高後，必殺技與魔法的變化也會增加

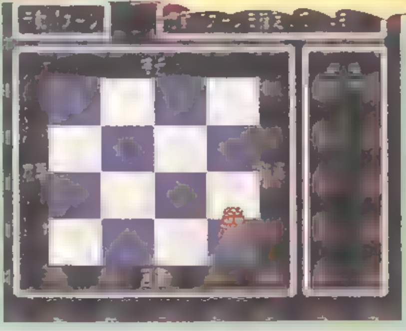
這個指令會表示出現時武器和魔法的等級。這裏除了表示出武器和魔法的等級外，亦會說明現在使用中的武器和魔法的效果，非常方便！

■行動方式

對於電腦操作的人物，可利用這個指令來向它的行動方式給與指示 應接敵人還是回避敵人，應積極進攻還是徹底防守…除了可作出這些指示外，連使用那一階段的必殺技也能設定 考慮着當時的狀況和人物的能力，隨機應變地作出指示。在設定之下，遊戲的進行會變得很輕鬆，

全力攻擊型

全力逃走型……



↑越偏向左上方的格便會越積極攻擊，相反越右下便會是越重視防守，偏向安全行動的人物。可考慮各人的個性後來設定。

這個是!!

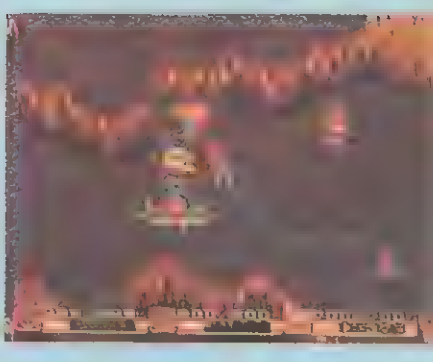
方格行動方式是？

到了實際玩這作品時，相信大家一定會煩惱於應該如何設定電腦操作的人物的行動方式吧？

不妨先將結論說出來 這是沒有絕對必勝的設定的，不過，基本上戰士型的拉迪當然應偏向攻擊型及接近敵人，僧侶型的布莉姆自然便應設定成遠離敵人的防御型吧

怪物一覽表

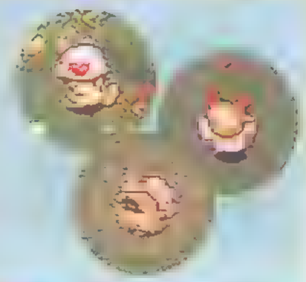
這裏會介紹一些在遊戲初期登場的怪物。我們把怪物的名字、攻擊方法及攻擊要點都刊載了出來，大家可看看這個來掌握怪物的特徵。

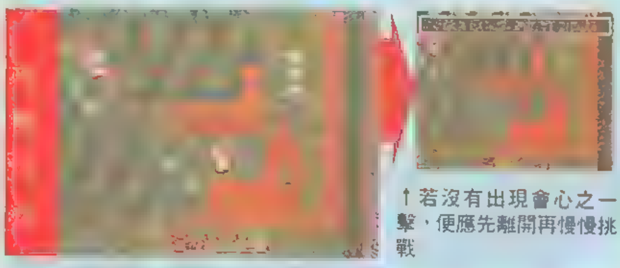


草菇人

要注意這傢伙的催眠胞子！

由最初起已經出現的磨菇型怪物。雖然可直截了當地說牠很弱，但若接近的方法不對，牠便會突然噴出胞子　由於被胞子所傷會睡上一段時間，是不能大意的　應儲下力量指標希望得到會心之一擊。





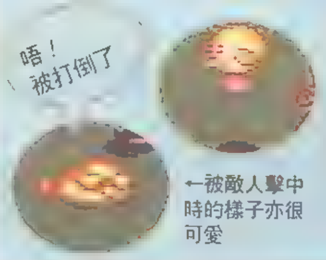
↑若沒有出現會心之一擊，便應先離開再慢慢挑戰

拉比

可愛的怪物。應欺負牠嗎？

一隻樣子像兔子的可愛怪物。因為牠是所有怪物中最弱小的，就是可憐一些也要用牠作為戰鬥的練習對手　攻略方法可先斬一劍，讓牠逃到畫面邊沿後再儲下力量慢慢收拾牠

↑把牠迫到角落便能輕易的打敗牠。

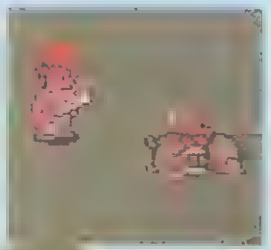


←被敵人擊中時的樣子亦很可愛

大蜂

注意毒針！不要被牠接近

飄浮地接近，一隻像烏蠅的怪物　由於接近時牠會放出毒針，應盡可能使用遠程武器攻擊　不要心急

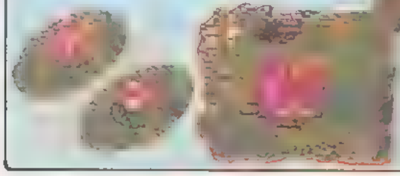


↑雖然動作快，但只要注意到毒針便不恐怖了

食人花

美麗的花藏着陷阱？

樣子像花一樣的食人怪物。平常不覺牠的存在，但一接近時，牠便會張開大口來襲　由於不接近牠便沒有危險，最好是不理牠走掉算了。



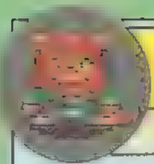
↑食人花的樣子和普通花是有點分別的　遇上開滿花的地方便要注意了

小鬼

在牠睡着時幹掉牠

這小鬼是怪物中的小孩子。雖然他平常會在睡覺，但若有人接近時他便會醒過來並四處張望。若被他發現，他便會用自傲的斧子劈過來，所以必需注意。攻略方法是應事先儲下力量指標才接近，以必殺技來決勝負。

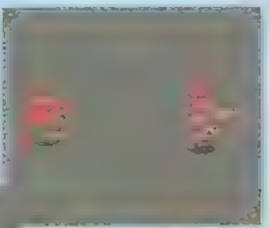
↑雖然睡着時還算很可愛……還是用必殺技幹掉他算了。把這傢伙打倒時，會一瞬間變成只剩下骨頭…眞有點可憐。



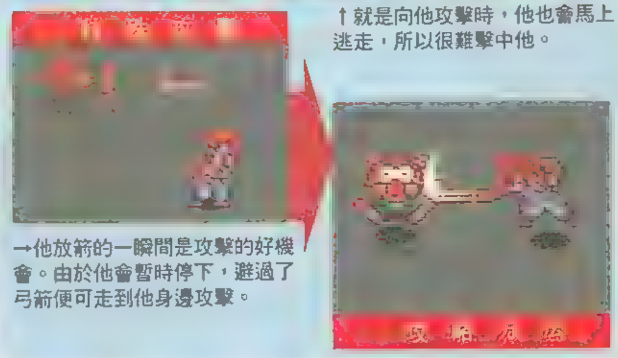
獵人狸

被打倒時的樣子非常可愛

一隻像狸的怪物。接近時他會逃走，相反若看到你背後便會走過來。要注意他偶然放出的箭。



↑就是向他攻擊時，他也會馬上逃走，所以很難擊中他。

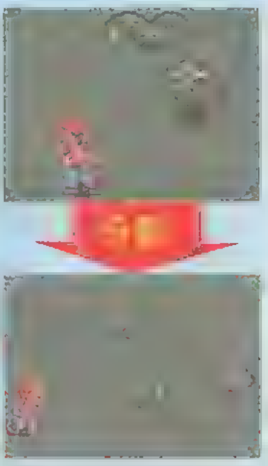


→他放箭的一瞬間是攻擊的好機會。由於他會暫時停下，避過了弓箭便可走到他身邊攻擊。

綠色史萊姆

會使用咒文的史萊姆

雖然如名字般是隻史萊姆，但如果以爲他是嘍囉便大錯特錯了。這傢伙不單只不怕武器攻擊，還會使用魔法。若不理牠的話，牠更會分裂來增加同伴。若不盡早以魔法攻擊打倒牠會很麻煩。



↑由於武器攻擊很難令牠受傷，應在牠使用魔法前由這一方用魔法先發制人。被牠分裂了便會很麻煩。

在戰鬥中連敵人的動作亦計算在內！

在「聖劍傳說2」出現的怪物，任何一隻都有配合人物行動的性格。即是說，他們並沒有單純的動作方式，而是會看着玩者所操作的人物動作來思考相應的行動。

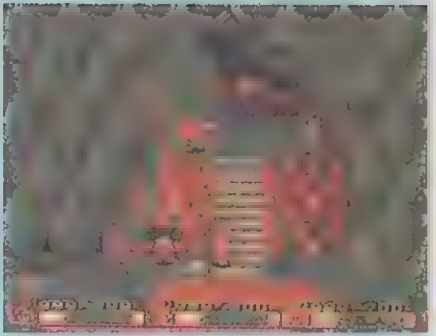
等級越高的敵人，行動方式會越復雜，很難單靠同一招打倒他們。不過，由於任何怪物亦必定會有牠的弱點，玩者方面最重要的是找它出來並集中攻擊。

害怕魔法攻擊的敵人，遠程攻擊收效的敵人，攻擊中會出現漏洞的敵人、不能正面接近的敵人…怪物中其實也有各種傢伙的。掌握着他們的特徵後，戰鬥亦能更有利進行了。

↑對付首腦時也是同一要領。關鍵是你能否找出對方的弱點。

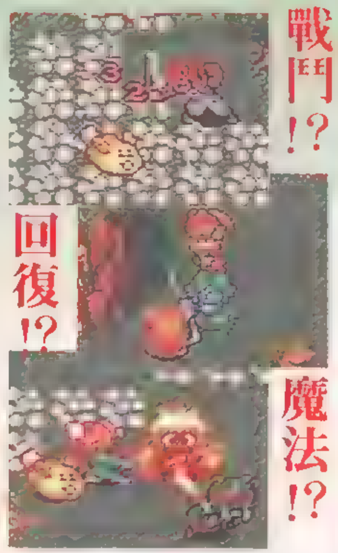
以隊伍玩法來進行！

3名主角利用各自的優點來戰鬥，是「聖劍傳說2」的趣味所在。在這一版中，我們會把能進一步享受團體戰樂趣的方法傳授給大家。



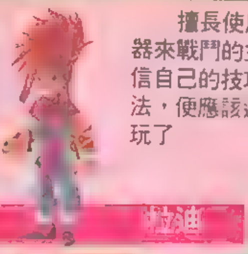
自由選擇的主角

這個「聖劍傳說2」最可觀的始終也是3名主角的華麗戰鬥場面。但若要一個人操作3人是不可能的。不過爲了滿足這種貪心的人，只要按SELECT掣便能隨時自由選擇人物了。用自己喜歡的人物來玩吧。



←不擅長動作遊戲的人最好是使用布莉姆的了。

可選擇的人物是這3人

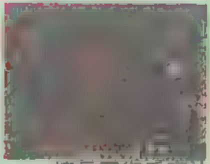


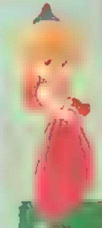
擅長使用劍及斧子等武器來戰鬥的主角。若閣下相信自己的技巧和實力多於魔法，便應該選用這位拉迪來玩了

拉迪

波爾

一位能隨意操縱攻擊魔法的妖精小孩。不擅長動作遊戲但喜歡戰鬥的人適宜選用他。





擅長回復系魔法和格鬥戰的少女。最適合既不擅長戰鬥又不擅長動作遊戲的人

布莉姆

不可欠缺的隊伍式進行

4打線的威力

雖然「聖劍傳說2」一個人玩亦很有趣，但還是希望可以有多一些人來玩。若準備了超任4打線的話，是可最多3人同時玩的。當然若是只有2名玩者時，亦可以把剩下的一人交給電腦後來進行。

首先是直接攻擊

←拉迪把握對手漏洞以必殺技攻擊、

跟着魔法攻擊

在拉迪的重重一擊後，皮爾馬攻擊魔法接

不要忘了回復魔法

←在陷入危險狀態前，應先以魔法回復

英雄傳說 II

RPG　12M

■EPOCH社■6月4日發售■9800日元■電池記憶

地下世界的冒險·第2～3章的徹底攻略！

序章至第1章爲止冒險的濃縮版

主角的父親西尼奧打倒艾尼沙已經有20年了。15歲的主角亞社拉離開雙親，在艾斯達鎮上生活。某一天，伊劫哈撤大陸發生了大地震。各地都受到很大破壞。

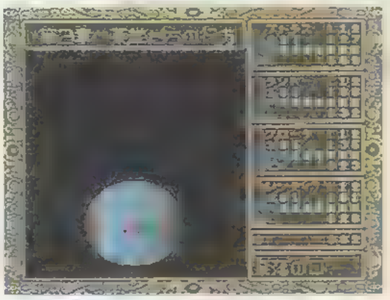
亞杜拉接受了父王西尼奥的命令，出發把親筆信交給各地的國王。這亦是讓他見識一下世界的機會，因此要他在旅行中隱藏着身份。雖然他在途中被奪去身上的財物，仍繼續前往和力公園及拉魯公國。

不過，在他旅行的途中，世界發生了異變。分佈在各地的龍蛋出現了怪物，充滿着整個世界。亞杜拉的父親西尼奥爲了查明事情，亦早已出動了。亞杜拉和咒文使蘭杜一起追着父親。

在冒險的途中，主角再得到了富豪的獨生女科娜及謎之面具男子斯迪加入，從拉魯公國去到摩尼頓共和國。不過主角的父親並不在這裏。似乎他是和盜賊一起去了「奈落之口」。

當然，亞杜拉亦向「奈落之口」出發了。第一章就這樣結束，開始了在地下的冒險。

·[illegible]蘭杜及斯[illegible]第一章亦接近完結了

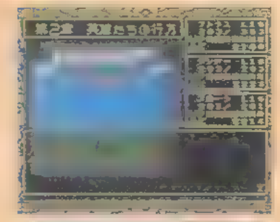


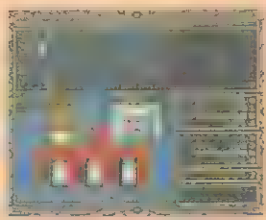
·跟着便在地下迷宮中開始第2章，地下世界的冒險[illegible]

背景故事是…？

從前，世界上曾有一位勇者把企圖征服世界的野心粉碎。這位人物的名字是西尼奥。他和多位同伴一起，追擊暗殺了父親的大臣亞達姆，並把幕後的惡神艾尼沙打倒。

之後過了20年。西尼奥的兒子亞杜拉，似乎有着相同的命運。





人物介紹 1

亞杜拉

法靈王國的西尼奥國王與迪娜公主誕下的獨生子。和父親一樣，是靠欺負史萊姆成長的。父親爲解開襲擊世界的魔物之謎而出發旅行，他亦跟着作了漫長的冒險。

2 從艾夫到古杜斯

從老人所在的T字路向左走便是依斯達鎮。這裏是一班反抗皇帝、支配着地下世界的革命者所住的鎮。由於一踏足這裏便要和皇帝的

手下卡杜開始戰鬥，最好還是讓魔法完全回復才好進入。

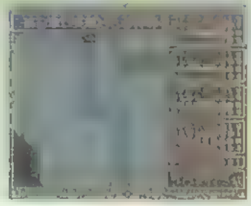
聽了革命者們的話後，知道他們似乎正計劃着從艾夫鎮入侵皇帝居住的古杜斯城。西尼奧亦好像是在那裏。因此亞杜拉等人亦參加了革命者們的計劃。

從依斯達北方侵入新的迷宮後，亞杜拉越過複雜的迷宮向艾夫前進。若一直靠在右邊的牆前進，照計必定可以到達的。來到艾夫後，

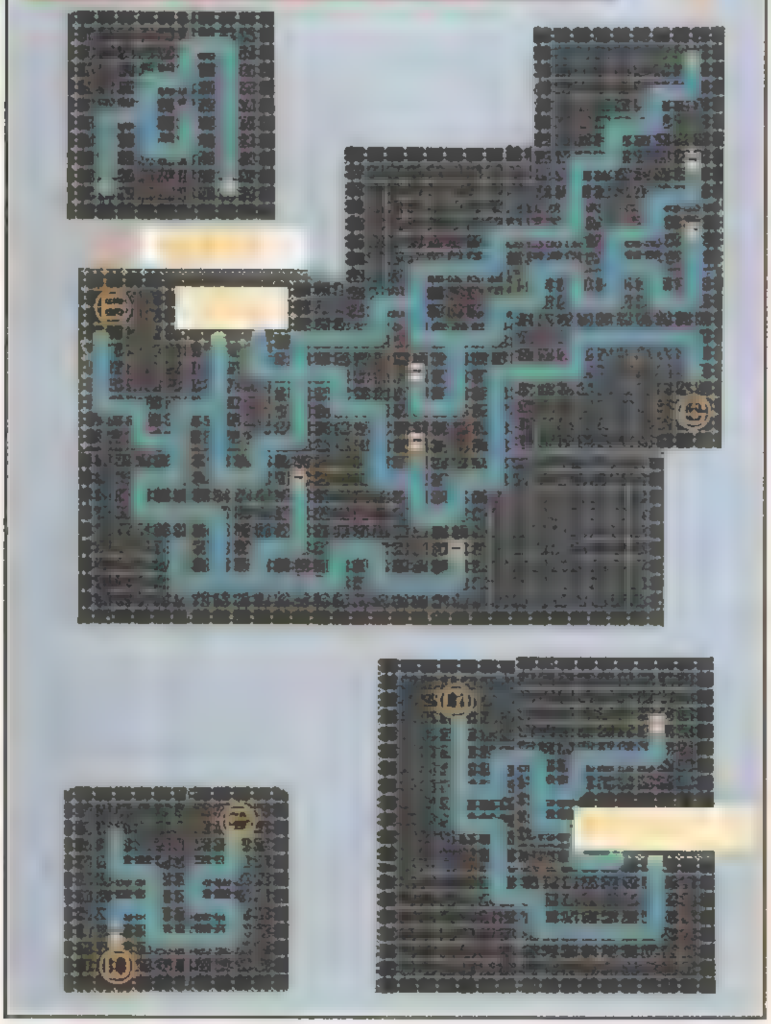
最好是把道具都找出來

關於第2章方面，由於迷宮的地圖已全部刊出，從鎮到鎮的移動相信是不會迷路的。不過，分散在各處的寶箱（地圖的黃色部份）中的道具，希望能全部取下。其中有不少貴重的道具。

進入那裏的下水道，向古杜斯城出發 這裏雖然也是迷宮，但由於只有一條直路，不會迷路的。成功侵入古杜斯城，救出西尼奧！



■地下地圖③ 依斯達～艾夫



在艾夫充實裝備…

來到艾夫鎮後，亦不要馬上進入下水道中。這裏有一位出售武器的黑市商人。能大幅提高攻擊力的「鐵球棍棒」希望可由亞杜拉和斯迪裝備，「鋼之盾」則是科娜與蘭杜等HP較少的人物必須的道具。預算充足時[illegible]下

由於暫時都不用在HP回復道具中花錢，購物時可專心在武器防具方面

3 侵入古杜斯城…跟着

要救出西尼奧！

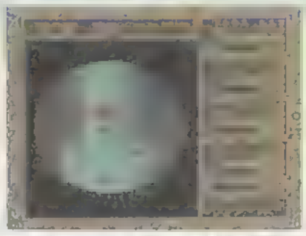
一行人爲此而潛入古杜斯城，但卻在踏上一塊顏色不同的地板時「隆」一聲發出了很大的聲音。糟了。引來了守衛的士兵，入侵失敗。

↑唉，被警衛發現了，沒有辦法，只好暫時撤退

先行入侵的一班革命者亦憤怒的叫聲中犧牲了。主角們只好先回到依斯達再作打算。

4 再一次往依斯達

古杜斯加强了警備後，已經不可能再次從艾夫入侵的了。不過，若從伊蒙潛入說不定可以成功的。但往伊蒙的路卻被岩石阻着不能通過。唔，那裏可以得到炸藥呢？



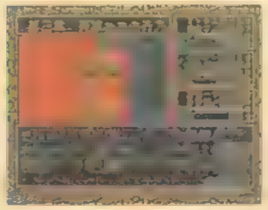
人物介紹 2

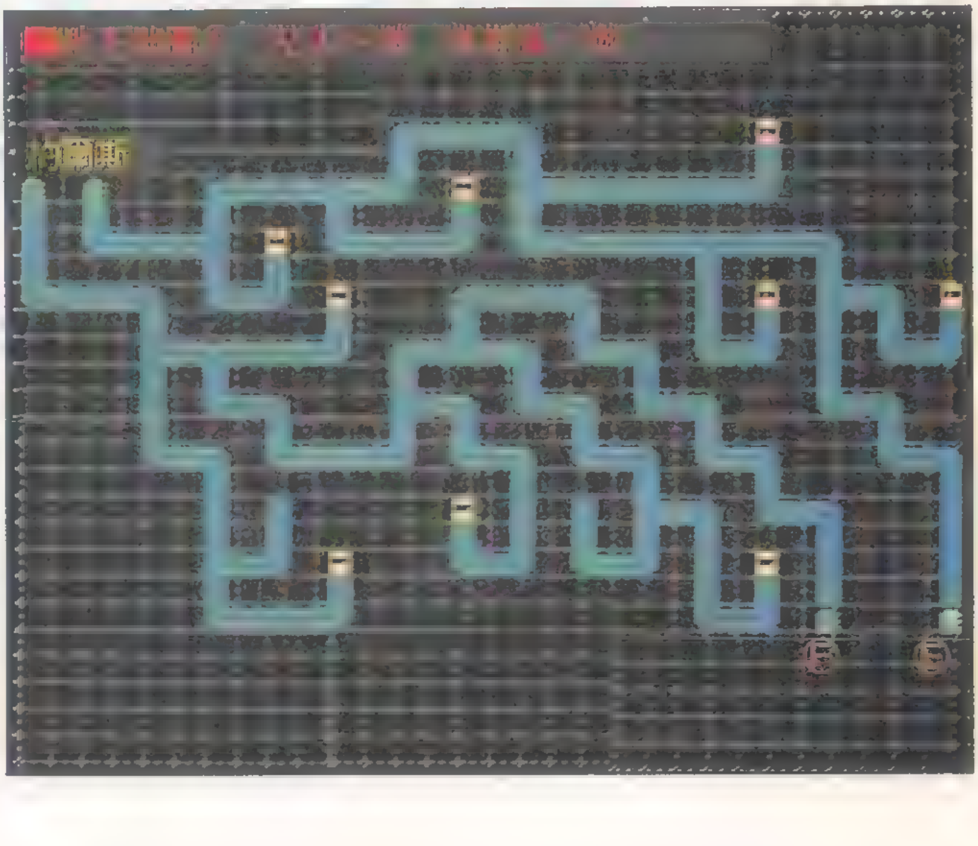
蘭杜

除了有强壯的體格外，事實上也是位咒文專家，使用攻擊咒文有出色的效果。由於他經常於世界各國旅行，擁有不少情報。

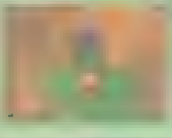
路被封閉了…

想炸開岩石必需要有炸藥，而炸藥則可用酒來交換取得，但那酒必需要用亞尼斯塔內的蘑菇才能製成。向亞尼斯塔出發吧！





第2章・英雄們的去向



主角們強化成一個4人隊伍後，出現在他們眼前的，是一個伸手不見五指的黑暗迷宮　冒險時不禁有着一種和以往不同的緊張感，不斷要在看不見盡頭的地下冒險　到底亞杜拉能否平安遇上西尼奧呢？

1 往依斯達的路

在第一章的最後，和中首腦古洛卡的戰鬥結束後，第2章終於開始了。由於從這裏起，冒險會有大半部份在地下世界進行，最好先有心理準備。

最初由於迷宮內沒有怪物出現，可放膽地前進。這樣便會在T字路遇上一名老人。老人會拜託你替他取得「戰士之笛」。完成這件事，便能前進到依斯達。

↑照老人的說話去做。

↑迷宮，最初是沒有怪物出沒的[illegible]可安心地探索

↑取得道具後，終於可到依斯達[illegible]好了

戰鬥！在水中出沒的怪魚

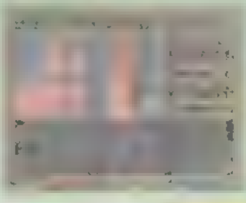
戰士之笛的位置，是在老人出現的T字路向右走的地方。雖然迷宮一直也沒有怪物出現，但湖中卻不同。那裏有不少怪魚，一碰上便要戰鬥。這怪物被神奇的泡沫包圍，所以直接攻擊沒有效。想消除泡沫可用「閃電之杖」。這最好是讓科娜裝備着。

↑在水中會遇上敵人　碰上時便要戰鬥

↑若裝備了科娜的閃電之杖，用[illegible]

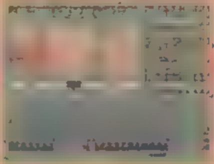
5 侵人伊素

炸毀岩石後來到了伊素。不過，故事在這裏並沒有發展。沒有辦法，只好向未到過的迷宮探索了。前進了一會後，遇上4名迷途的人，他到底是什麼人呢？回到伊素鎮後到鎮長的家看看便會清楚。



雙重錯誤＝成功？

就這樣回到伊素後，一行人會被誤認爲是新的助手，要强制地工作。不過，過了不久會被村長叫去古杜拉城傳達口信　眞幸運！這樣便能毫不辛苦的進入城內。不過，在這裏要變更領導者才可



伊素～城　依斯達～伊素

6 跟着再次往古杜斯

和約爾斯的守門人談話後，一行人獲許馬上進入城內。把基漢亞之星交給在院子的賴沙隊長後，隊長會把嚴密警戒下的衛兵叫走，消失到建築物中。這樣便能再次走進下水道了。為了今次能救出西尼奧，亞杜拉進入了城中。

一邊和途中的衛兵戰鬥，一邊深入城堡，發現了西尼奧。戰勝中首腦便能成功救出他。第2章亦在這裏結束了。

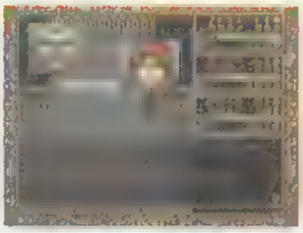
第3章・龍之蛋

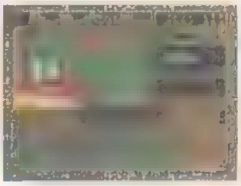
救出西尼奧後，亞杜拉……
開怪物繼續增加的……

1 回到自己的故鄉

主角救出了父親西尼奧、昂利安及基魯3人。回到久別的故鄉奈迪雅、商量以後的對策。在世界中出現的怪物數目已經進一步增加了，現在是分秒必爭的時刻。

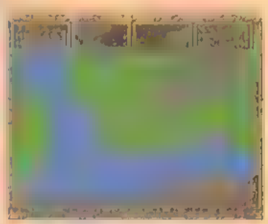
由於得到一個情報，指這些事情的成因全部是在地下世界中，亞杜拉們再次進入地下世界了，在地上的市鎮強化後再次潛入地下。當然亦能用轉移之翼在一瞬間內移動。





是一人的隊伍了

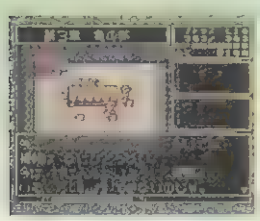
以找尋女神菲妮雅為目的的科娜，在這裏會暫時離開隊伍。蘭杜亦跟着她走了，暫時要變成2人隊伍，怎辦呢？



2 在伊素發現同伴

由於隊伍變成了2人，戰鬥突然大減。不可能再與數目那麼多的怪物硬碰了。暫時沒有其它辦法，只好在不同鎮上收集情報。由於不同鎮上的商品都會有變化，有必要再確認一次。

這樣在地上的市鎮收集了情報後便到地下去。聽了依斯達的革命者們的話，再次向伊素出發。這樣便能和科娜及蘭杜再遇。在那裏聽了魯杜聖城的傳聞，並認識了巴巴拉。他更把可侵入龍之蛋的道具交給主角。馬上突入附近的龍之蛋中吧！

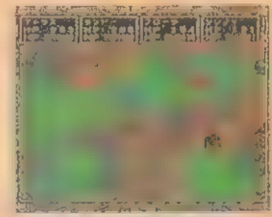


[illegible]

[illegible]

要進入龍之蛋內…

就如這一章開始前的畫面般，怪物出現的原因是來自地下的帝國。龍之蛋就是他們操縱的怪物製造裝置。從巴巴拉手上得到龍之淚，馬上去看看。



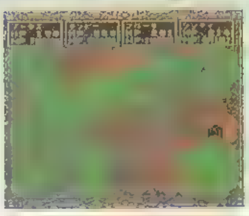
3 阻止製造怪物

一面和越來越多的怪物戰鬥，一面逃往龍之蛋。站在它的前面便能自動侵入內部。

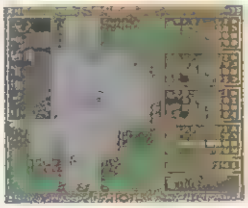
當然，蛋中也是充滿着怪物，要加油向着最深處前進。站在有記號的牆壁前，便可進入最深處的房間。

就如在魯杜聖城中巴巴拉所說的一樣，那裏有一個神奇的裝置。

[illegible] OK 向龍之蛋出發



[illegible]



[illegible]

雖然這裏似乎是操作怪物出現的地方，但亞杜拉等人並不知方法如何。結果也要放棄，先回伊素看看吧。

人物介紹 4

[illegible]

發現了機械化的裝置

可進入龍之蛋的唯一職業「司祭」。不過，就只有司祭能像祖先留下來的話般，操作龍之蛋中的裝置並確認運作。地上是沒有能完全掌握這裝置的人的。

4 舞台再次回到地下

正以為第2章完結，冒險舞台會回到地上……這樣想的人就錯了。第3章從這裏起也會繼續是在地下的冒險。

回到伊素，從鎮上手上得到龍之蛋的情報後，繼續要聽依斯達革命者們的話。這樣便會知道懂得怪物出現秘密的人在波羅斯的收容所。波羅斯在奇比拉的南方，要去了！

5 往奇比拉的路

由於帝國把3個地方分隔了，是不可能用一般方法到達奇比拉的。必須從沙比亞湖越過高塔的祕密通道才可。相信有不少人從伊素走向古杜斯的時候，都會有一陣子毫無進展吧。

乘着水流越過沙比亞湖後，通過了塔便再次是迷宮。前面就是奇比拉了，在革命者支部收集情報後，換上更強的裝備，以波羅斯為目標出發。遊戲到這裏已經玩了一半，後半部份要開始了。

↑可轉移到沙比亞之湖……一旦踏進便可進入

↑通過了塔後，再次進入迷宮　就快可以到奇比拉了

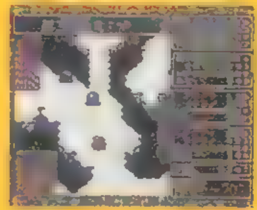
↑跟着是開始往波羅斯的冒險　還有很長的旅程呢！

戰鬥技巧講座

這遊戲在私人電腦版本時很受歡迎，其中一點是和遊戲平衡有關。玩者可以不用不斷戰鬥，冒險的進行亦更流暢。在進行冒險時，不妨注意以下3點。

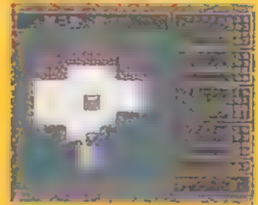
1 不要作無謂的戰鬥

出現在畫面上的怪物。由於不碰上他們便不用戰鬥。不想戰鬥時也可逃走了事。特別是在迷宮中移動時，可一口氣走到迷宮盡頭。減低接觸的可能性，可令冒險更輕鬆。



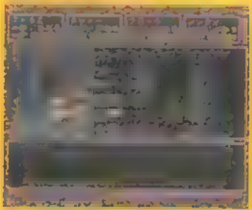
2 太急速會令MP不足

每一人可使用7次魔法，在時間經過後會自動回復。但若太急速前進，可能會在無魔法可用的狀態中進入一下次戰鬥。對於只有一定數目敵人出現的房間，戰鬥後要有充份的休息！



3 首腦以外使用自動戰鬥

的確，AI是一種很方便的機能，和嘍囉戰鬥即使完全使用自動戰鬥亦不要緊。不過若等級不足而向中首腦挑戰時，還是由自己親自指揮吧！



戰鬥繼續！

接下來仍然會有在地下世界的冒險。閣下能否把最後敵人打倒呢？

從奇比拉到波羅斯，以至約爾斯都是廣大的迷宮。克服這些直至停下龍之蛋是第3章後半部份。跟着會繼續回到地下迷宮，繼續從約爾斯至活魯、比倫之間的地下世界冒險。為了打倒控制地下世界的皇帝、亞杜拉他們要繼續戰鬥！

↑可看到皇帝的樣

LASER ACTIVE 最新情報

在前一期，我們爲大家介紹了LD-ROM機種LASER-ACTIVE的推出。今次，我們會以LD-ROM遊戲爲中心，介紹LASER ACTIVE的最新情報。

LASER ACTIVE的複習

LASER ACTIVE到底是什麼？我們先爲這些人解釋一下吧。

LASER ACTIVE是世界首架家庭用LD-ROM機。至於LD-ROM，簡單來說就是把資料及程式記錄在鐳射影碟(LD)的東西。這樣說起來，好像只是比CD-ROM稍大，但不同之處是畫像資料和聲音資料都能用ANA LOGUE方法記錄。例如以往盒帶與CD-ROM的界限是把CG與寫實映像攝下之後數碼DIGIT-AL化，但LD-ROM就能把寫實映像即時成爲遊戲畫面了。總之，就是可以把電影之類的映像直接用在遊戲上。

不過LASER ACTIVE在只有主機時，只是一架普通的LD機(雖然說是普通，但已經是一架能使用CD與CDV，物超所值的機器了)。這LASER ACTIVE在安裝了另置的LD・ROM² PACK或MEGA-LD PACK後，便能發揮出LD-ROM機的機能。

價格方面，雖然仍未由PIONEER公司作正式發表，但預定中LASER AC-TIVE的主機會在90000日元以下，LD・ROM² PACK及MEGA-LD PACK都各會在60000日元以下。預計會在7月發售。當然主機和兩個PACK也會同時發售了。

今次，我們手上有了和主機同時推出的軟件情報，在以下兩頁會有詳細介紹。眞想早日玩到那些作品呀！

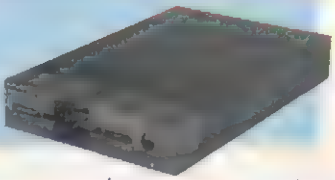
有這樣高性能的LASER ACTIVE，相信一定會有很多有趣遊戲出現的，値得期待。

↑裝上MEGA-LD PACK的情形。控制器已改爲採用FIGHTING-PACK 6B。

LASER ACTIVE

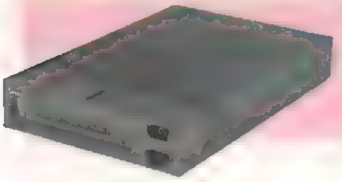
LASER ACTIVE主機。這架主機能播放8cmCD 12cmCD，CDV，20cmLD或30cmLD。而且，配上另買的PACK後，便可玩到PC Engine與MD的遊戲，亦能唱卡拉OK。

LD・ROM² PACK



在LASER ACTIVE中裝配PC Engine PACK後，便可玩到LD・ROM²的作品。除此之外，亦能玩到以往Hu卡及CD・ROM²的作品。總之所有PC Engine遊戲都可以玩齊了。

MEGA-LD PACK



在LASER ACTIVE中裝配MD PACK後，便可玩到MEGA-LD的作品。另外，亦能像PC Engine PACK一樣，玩到MD盒帶及MEGA-CD的作品。有了這個就天下無雙了！

最新軟件情報 MEGA-LD

繼續是介紹MEGA-LD軟件的最新情報。這些軟件可在裝上MD PACK後玩到。MEGA-LD軟件的性質範圍很廣，有冒險遊戲，射擊遊戲及圖鑑軟件，價格同樣未定。

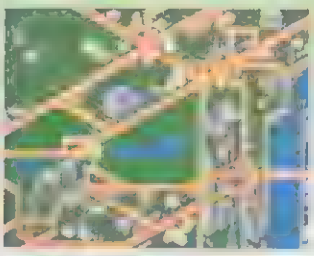
I WILL（暫定名字）

「I WILL」是一個大量使用了寫實映像的冒險遊戲。由PIONEER公司推出。

「I WILL」的舞台是英國的倫敦。玩者要在這推理冒險遊戲中解決在這鎮上發生的事。

玩者的角色是科學家奧索博士的助手。玩者的使命是取回博士一個被奪的裝置。一個要求有推理能力的正統冒險遊戲。

↑首先是留心看戲劇部份。說不定能找到重要的提示



↑可選擇使用日文或英文進行

感覺就像是在倫敦的大偵探般

↑冒險的舞台在倫敦　很適合偵探故事的地方。

↓所有映像都是在英國實地拍攝的

↑把浮標指向可疑的地方　說不定有提示…

金字塔巡警（暫定名字）

「金字塔巡警」，是一個由TAITO公司推出的3D型射擊遊戲。雖然說是金字塔，但這遊戲的金字塔是在火星的。玩者的任務是要保護這個金字塔。

那迫真的映像是LASER ACTIVE獨有的。這種令人覺得親歷其境的射擊遊戲，一定可以令遊戲迷興奮的。

←充滿迫力的映像

←敵人的攻擊亦很激烈

保護金字塔免受破壞!!

金字塔之謎（暫定名字）

由PIONEER LDC公司推出的「金字塔之謎」，是一個映像圖鑑式的趣味性作品。以金字塔的寫實映像爲主，玩者可以得到很多關於金字塔的知識。

途中會出現令劇情分支的事件，玩者可研究自己想知的金字塔之謎。有了這個，說不定可成爲金字塔博士！？

解開金字塔之謎！

最新軟件情報
LD·ROM²

以下爲大家送上LASER ACTIVE的LD-ROM軟件最新情報。首先是LD·ROM²的軟件。LD·ROM²是裝上PC Engine PACK後可使用的軟件。價格方面則仍在檢討中。

ECONOSAURS（暫定名字）

這個「ECONOSAURS」，是一個以生態問題爲題材的問答遊戲。由HUDSON公司推出，可以1人～4人玩的作品。

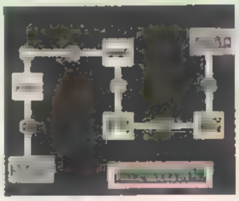
遊戲的進行方法是首先向所有玩者提出問題，然後便一起來鬥快搶答。跟着，當玩者中有人答中後，代表那名玩者的棋子（類似恐龍的人物）便可前進。問題屬於4選一的類型，要超越其他人，必需要有快速的判斷。

達成每一版規定的百份比後，便能完成該版。版面全部共有7個。其實各版都是有自己題材的，分爲空氣、水資源、植物、食物、能源、核和人類。大家會否注意到每一個也是和生態環境有關的呢？對了，就如遊戲名字般，這是用生態學爲題材的。

問題可選擇用英文或日文，會是學習英文（日文）的好幫手！？

↑除了要答得快外，當然也要答中才有用的

是一個有關生態學的問答遊戲！



↑符號在棋盤上前進　那人物很可愛呢！

惡魔之審判（暫定名字）

由PLANET公司推出的作品「惡魔之審判」，使用了日本近來頗受歡迎的惡魔小暮。作品內容是心理遊戲。遊戲的進行方法是先給你看一個場面，看看你會聯想到什麼？跟着是解釋剛才的問題有什麼意思。這部份會由惡魔小暮負責

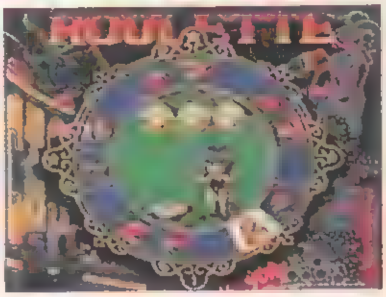
↑因爲由惡魔小暮當主角，所以名字也叫「惡魔之審判」，一個適合一大班朋友在一起時玩的作品

聽聽惡魔閣下的聲音吧！

天使輪盤（暫定名字）

一個由PLANET公司推出，稍爲（非常？）三級的遊戲「天使輪盤」。

轉動輪盤，若停在「7」的時候，便可以看到一些三級的畫面。可說是一個任何人都玩得來的三級遊戲



↑遊戲畫面，目標是停在「7」的位置

那些三級畫面部份，都是由日本現役的三級女明星如朝岡實嶺，小林愛美，愛本美穗負責。玩者每次只能看到部份畫面，跟着便要再次在輪盤中停在「7」才繼續有得看。落空3次便GAMEOVER。大家對這種遊戲有何看法呢？

↑當然不單只有這些畫面，但總不能刊在書上吧！

請PIONEER公司多多指教!!

雖然看到了打頭陣的作品陣容，但以後的作品又會有些什麼呢？我們向PIONEER公司提出了很多關於LASER ACTIVE的問題 大家心中的疑點可因而解開！？

Q LASER ACTIVE及其外接機器的正式價格，會在何時發表呢？

A 在發售之前（預定7月）都不會發表。
——事實上仍未完全決定，正在向市場作各種調查，雖然我們也會盡可能令價格減低……。

Q 有一個簡單的問題，是否接上現時市面上的PC Engine及MD，是不能在LASER ACTIVE中使用的呢？

A 這並非一種單純的連接，這種PACK方式並

非只是把PC Engine或MD＋LD，而是增設了很多LASER ACTIVE獨有的機能。相信這樣能增加軟件的趣味性

——現在家中的PC Engine或MD可直接使用，只要購入LASER ACTIVE主機便能玩LD-ROM…這是當然會有的問題。不過，若不使用PACK方式，似乎會有LD-ROM控制不到的部份。始終，PC Engine及MD並非是同一機種的。

Q 今後，合作公司會增加嗎？

A 雖然現在已有二十多間合作公司參加了，但除此之外還有數間在檢討中。

Q 其中會否有持有大量映像軟件的電影公司參加呢？

A 當然會有加入。除了電影公司外，電視台及出版社等也加入了。
——電影公司加入是當理的。不過似乎仍未能發表是那一間公司加入了，相信一定會有很多以電影爲題材的遊戲推出了。利用科幻電影的畫面來玩射擊遊戲。或是一些使用電視劇畫面的戰國模擬遊戲，一想到這些就覺得興奮了！

Q 今後會以那一種速度來推出軟件呢？

A '93年7月～'94年3月尾爲止預定了大約20個作品。相信之後也會以大致相同的速度推出。若合作公司數目順利增加時，可能會提供更多軟件的。

——算起來，從'93年7月～'94年3月爲止，數字上每個月也會推出一個以上的遊戲 看來不用擔心買機後沒有GAME玩了。

Q 對應LD·ROM^{2}及MEGA-LD的作品，會否同樣數目？

A 預定中會是大約相同的數目。我們也希望能避免偏向任何一方的。
——即是說，手上擁有LD·ROM^2 PACK或MEGA-LD PACK也好，都能玩到相同數目的作品。似乎要把2個PACK都購入才可了。

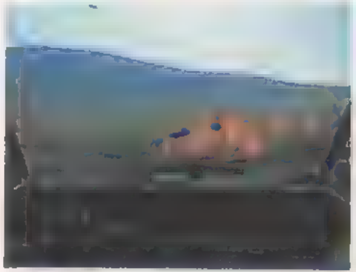
第2階段的軟件情報到手了!!

在向PIONEER公司採訪時，我們得到了繼以上第1批作品後第2批作品的情報。先爲大家介紹其中2個。

首先是一個由PIONEER公司推出的MEGA-LD作品「HIGH·ROLLER BATTLE（暫定名字）」。這遊戲的主角是直昇機。一個操作直昇機破壞敵部隊的射擊遊戲。敵機高速而迫真的動作很有魅力。另外，更能享受到SURROUND音樂。

另一個是由RIVER HILL推出的LD·ROM^{2}作品「MANH-ATTAN REQUIEM曼克頓鎮魂曲（暫定名字）」。這是個偵探冒險遊戲。當然，會有很多LD·ROM^{2}獨有的效果了。使用了曼克頓外景的OP，很有偵探故事的氣氛。

第2批作品中仍未有電影公司的名字出現，以後一有最新消息，我們也會馬上報導的。



↑「HIGH ROLLER BATTLE」的畫面。畫面是設定爲一架直昇機的駕駛倉，很有迫力

←迫真的背景也是LASER ACTIVE獨有的。

←瞄準了便發砲吧！

第2作是這個！

↓這一個是「MANHATTAN REQUIEM」的畫面、是個偵探冒險遊戲

跳出平面

FIGURES OF GAME CHARACTER

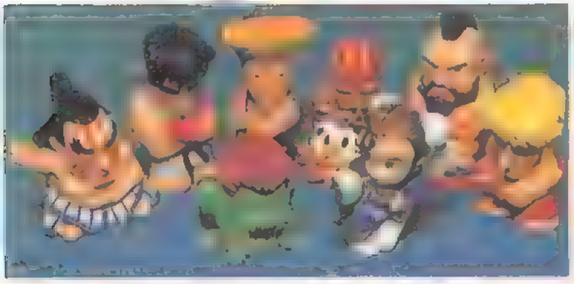
從畫面中飛出來的遊戲人物們。

大家有否想過平常在遊戲中看見的人物或怪物，成為了家中擺設甚至是生藏品呢—？其實日本有着不少和遊戲機有關的商品，今次正是要和各位談談這個。

STREET FIGHTER Ⅱ

←各人都有着自己的特徵，因此就是較少接觸這類商品的人，亦一定能一眼認出這是「SFⅡ」四天王的公仔！看看泰王的表情吧，不是已經彷彿聽到他的笑聲嗎？●發售中/各980日元/URETHAN樹脂製。

↓在春麗的多個手辦模形中，就只有這一個是在使用倒旋風腳的途中。那髮飾和雙腳都很吸引男性收藏家。唔，眞想被春麗踢一次……●1/8春麗/發售中/6000日元/URETHAN樹脂製



←雖然每位人物的頭都很大，但卻以青狼的大口最突出。●Q版阿龍、阿健、本田、軍佬、青狼、蘇聯佬、印度佬、春麗/發售中/各980日元/URETHAN樹脂製

↓把春麗忠實的表現在手辦模形上。充滿肌肉感。●1/8春麗/發售中/2500日元/SOFT VINYL製

↓另一個受歡迎的春麗手辦。和那姿勢有關嗎…？●1/6春麗/發售中/6800日元/URETHAN樹脂製

←啱！這是春麗站着擺出的備戰姿勢。決心父報仇的她，能否打倒司令呢？●1/8春麗/發售中/4800日元/URETHAN樹脂製

←看見這個姿勢，相信會有不少人記起街機中毫無還手之力的背景…充滿迫力的作品。●1/8域加/發售中/6500日元/URETHAN樹脂製

→「SFⅡ」的主角阿龍。由於有不少關節可動。可隨意做出昇龍拳或是波動拳的姿勢。●格鬥戰士阿龍/發售中/3800日元

STREET FIGHTER II

↓與軟膠及硬膠製的手辦模形同樣受人歡迎的金屬製人形　受歡迎的原因，是因爲價格較平，不易損壞，容易收藏　●鋼之戰士/發售中/1800日元

→春麗、阿健、本田、高頓的套裝　若把它與那一隻放在床邊，相信一定會發惡夢　●SFⅡB SET\發售中\6000日元\URETHAN樹脂製

←阿龍、印度佬、蘇聯佬、軍佬的「SFⅡ」人物套裝　評語有好有壞　●SFⅡA SET\發售中\6000日元\URETHAN樹脂製

孖寶賽車

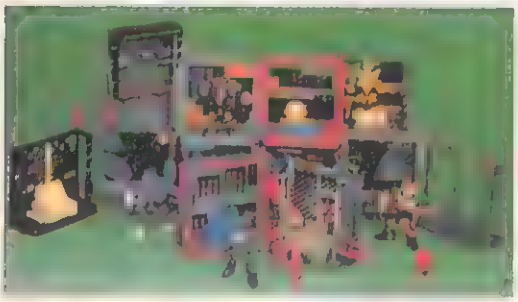
↑放在付設的發射台彈出來玩。發射台有2個、人物則有瑪利奧、約斯、萊斯及古柏一共4隻。●衝天孖寶車/2800日元

←以孖寶人物爲題材的回力車，玩起來也會有所不同吧。

●超級孖寶賽車　回力車系列/各450日元

→●衝天孖寶車附屬配件

洛克人系列



←利用背景和人形的組合，造出了情景模形的效果。手槍更可射出子彈、●洛克人　戰鬥舞台/發售中/[illegible]950日元。

←12隻洛克人公仔的套裝。除了幾位主角外，也有很多首腦級人物。已上色。●全彩色大決戰/發售中/2800日元。

↑受小孩子歡迎的洛克人成爲了小模形。即使不上色時效果也不錯。●洛克人　戰鬥套裝/發售中/各300日元。

→把20隻洛克人的人物放在一個套裝上。由於一般小孩子都有着越多越好的心態，這會是一件好玩具。●洛克人20人大集合/發售中/1300日元。

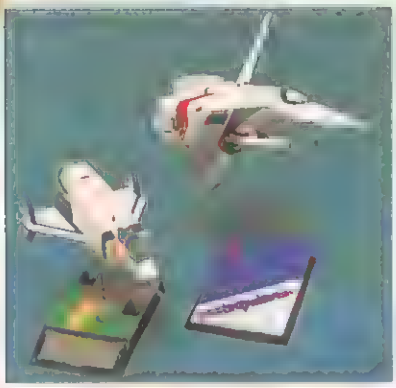
TWINBEE兵蜂系列

←擁有一雙像人類手腕的可愛機體「兵蜂TWINBEE」。把遊戲完成了後，各位有沒有想過買它的公仔回家呢？●TWINBEE WINBEE QUEENBEE/各3500日元（只有QUEENBEE是4800日元）

雲妮系列

→美少女遊戲人物的元祖「雲妮」。她以那驕巧的身體去把怪物打倒時，令人有一種男性主角所沒有的感動、除此之外，所穿的裙子很長，與近年以性感爲號召的美少女人物有所不同。●1/8雲妮/發售中\4800日元\URETHAN樹脂製

NAMCO射擊遊戲系列



←NAMCO公司初期推出的射擊遊戲的主角機套裝。不知近年推出的作品又會否這樣做呢？●NAMCO超級戰機/發售中\5200日元

DQ系列

←爲了打倒這班傢伙，相信所有RPG迷都曾花上了數不盡的時間。在面對他們之前，要打倒無盡的嘍囉，解決衆多的難題，而且還死過不知多少次。令DQ迷懷念的作品。●龍王（變身前）980日元/龍王（變身後）1500日元/哈哥1200日元/史杜2200日元/巴拉莫斯980日元/索瑪2400日元/陶器製

←作爲道具使用有很大破壞力，到底攻擊力有多大呢？●天空之劍/發售中/2200日元

→直徑8cm的史萊姆形彈彈球。可愛嗎？●史萊姆球/發售中/480日元

杜根之塔

↑一個由街機移植的任天堂初期名作「杜卡之塔」。這正是遊戲中的2位主角了。●杜卡之塔/發售中/2800日元/URETHAN樹脂製。

魍魎戰記　摩陀羅

→附有情景模形式石膏地台的「摩陀羅」手辦人物系列。使用了最高級的URETHAN樹脂，把遊戲世界忠實再現了。除了右方介紹的幾種外，還有以夏凰翔及戰王爲題材的。喜歡這系列的人，可在家中放着整個「摩陀羅」世界了。

←3隻小猿猴很有趣。●麒麟&白澤/發售中/2800日元/URETHAN樹脂製

←聖神邪的手辦模形很受女孩子歡迎。●聖神邪/2800日元/URETHAN樹脂製

→拿着長劍的主角很有型。●摩陀羅/發售中/3000日元/URETHAN樹脂製

魔物獵人 妖子

←由Q版名家負責制作，很受制服迷的歡迎。●Q版妖子Ⅱ/發售中/1600日元/SOFT VINYL製

→妖子穿上除妖裝後的Q版造型。●Q版妖子Ⅱ/發售中/1600日元/SOFT VINYL製

→造型性感的妖子。吸引了不少男孩子購買。●魔物獵人妖子/發售中/4800日元 /SOFT VINYL製

源平鬥魔傳

↓平家滅亡後由地獄蘇醒，為討伐賴朝而獨自旅行的主角・景清。那種鬼一般的感覺在這模形中表現了出來。眞希望連義經及弁慶等敵人亦手辦化。●源平鬥魔傳景清/發售中/4800日元/URETHAN樹脂製

夢幻戰士

→擁有一雙美腿的女子高中生戰士優子的立體化。同樣是美少女遊戲迷的首選。●1/8優子/發售中/1940日元/SOFT VINYL製

雲妮之冒險

←受歡迎遊戲「雲妮之冒險」的人物新拉，小丑女孩及雲妮的3件套裝（照片中只有新拉）。造型簡單可愛的新拉最受女孩子的歡迎。是和美少女手辦截然不同的種類。●Q版雲妮系列/發售中/1800日元/URETHAN樹脂製

超絕倫人

→由於這位忍者公主只屬敵人的身份，因此認識的人可能不多。不過，如果稍加改造，把手上的劍改為皮鞭，再加個眼罩的話，說不定會頗有趣。●1/8忍者公主/發售中/4800日元/URETHAN樹脂製。

伊蘇系列 YS

↑「YS Ⅲ」的女主角・艾莉娜，在遊戲中不斷爲了救自己的哥哥而奮鬥，這作品的造形很活發，和她本身的性格設定很像 ●1/8 艾莉娜/發售中\4500日元

↑「YS Ⅱ」的女主角・莉莉雅，與艾莉娜剛好相反地，她擺出了一個很溫和的姿勢，至於模形本身的精巧程度亦很高，伊蘇迷不妨購入 ●1/8 莉莉雅/發售中\4500日元

↑相信不用再多作介紹了，他就是「伊蘇」系列的男主角阿杜，即使大家對男性手辦沒有興趣，亦不妨看一下那精巧程度吧。●1/8阿杜/發售中\4500日元

↑在「YS Ⅰ」和「YS Ⅱ」都有登場的女神菲娜。她和阿杜最初的相遇，可說是較像一名平民的，據製作這系列的公司說，這菲娜的銷量是很不俗的。●1/8菲娜/發售中\4500日元

→在「YS Ⅱ」中登場的女神妮雅，擁有相當多的男性擁躉，就是想買亦不一定會有貨。●1/8 妮雅/發售中/4500日元

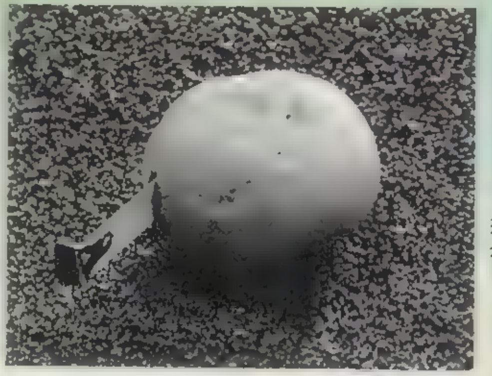
銀河小姐傳說

→由明貴美加負責人物設計的受歡迎遊戲「銀河少女傳說」的主角優奈。明貴美加一向以設計披甲少女聞名，相信買這遊戲的人也是爲了這位可愛的女主角吧。●1/8 神樂坂優奈/發售中/4800日元

GOODS

好熱呀！好大雨呀！這似乎是最適合用來形容香港夏天的話。好窮呀！好多嘢做呀！這則是編輯部每天慣常地說的話…今次特別爲大家介紹一些日本的古怪商品，不知道其中有多少可以在香港找到的呢？

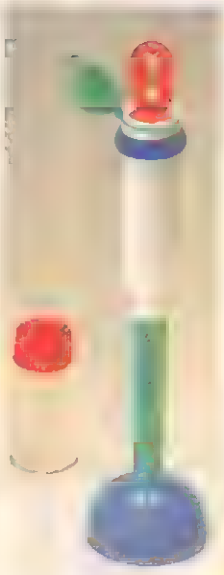
↑繼去年流行起來的超級水槍後，今年推出這發展形「超級水弓」把用來儲水的膠壺裝上後拉弓便完成準備，一旦發砲，射出的水箭可飛至10米外的地方。●超級水弓/2980日元　TOMY



→遠看時還以爲是塊石頭，但這個其實是在頭形狀的拉尺。實際大小是約70mm×65mm×40mm，因此放在枱上和石頭沒有分別　除了這石頭形拉尺外，也有石頭形的溫度計、鏡、打孔機等數種可供選擇　●石頭拉尺　2500日元

→影音製品既然有那麼出色的設計，爲何電線仍舊是千篇一律呢？如果你有這種不滿的話，這商品便很適合你了。除了圖中介紹的外，也有三腳插適用的TYPE B（2000日元）。私人接線裝備HTYPE A　2000日元　富士通電氣化學

←這小箭猪的英文名是JOGGI　由於箭猪的意思在歐洲有着「對不起」的含意，最適合用來和女朋友和解的了　●大箭猪：4900日元　小箭猪：1980日元　TAKARA



→附有用來吹泡的小道具的原子筆。當然本身是一支實用的文具。泡泡原子筆　1000日元　水手鋼筆

VERY GOODS

不怕噪音的紅外線無線耳筒

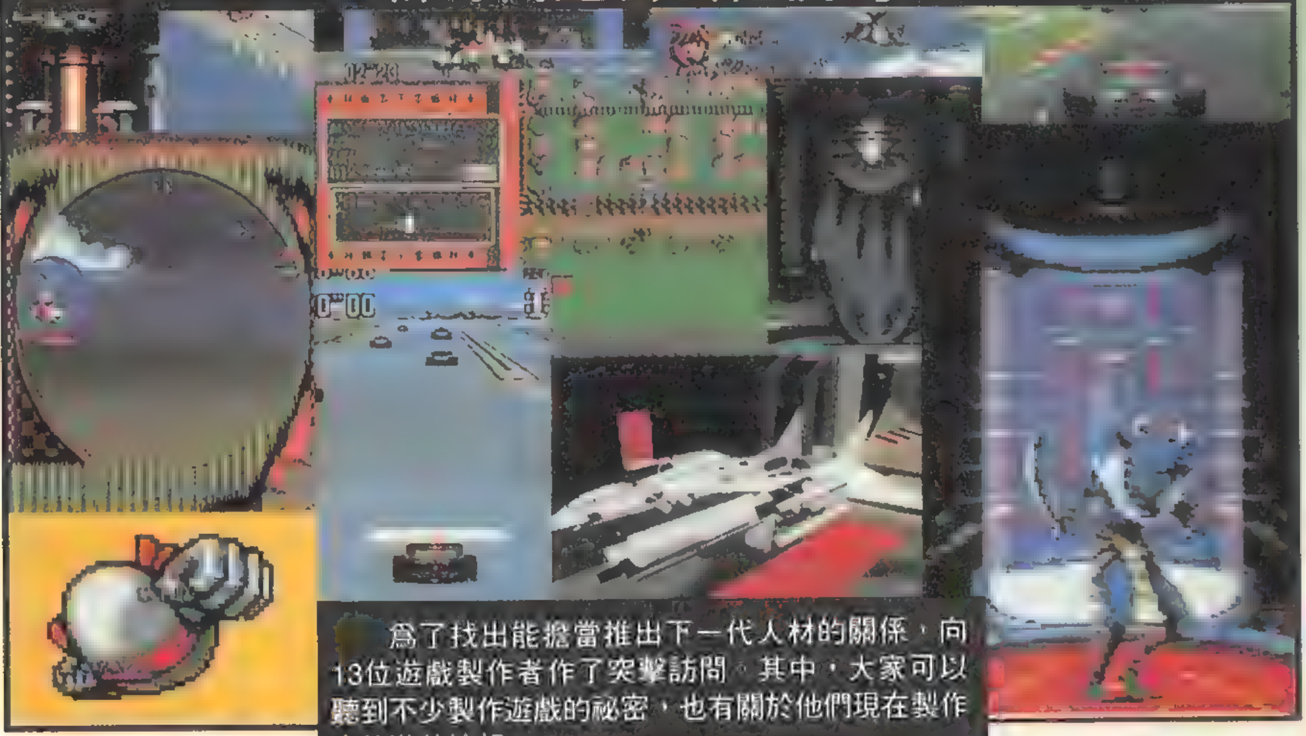
這一個是把聲音信號變換爲紅外線，把信號光由紅外線傳到耳筒的無線耳筒。當然，也是可接上遊戲機的。由於採用的是紅外線，遊戲畫面不會受到干擾，而且若購入另買的接收用耳筒，可多人同時接收到充滿迫力的遊戲音樂。既然是無線耳筒，就不用擔心電線了。除了這HP-W77OS外，也有HP-W55OS（18000日元）的型號。

● 無 線 電 耳 筒。 HP-W770S
22000日元　日本VICTOR

Part 1

新世代超級暢銷遊戲的設計者

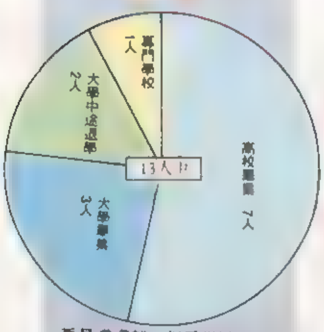
新時代是屬於他們的！



為了找出能擔當推出下一代人材的關係，向13位遊戲製作者作了突擊訪問。其中，大家可以聽到不少製作遊戲的祕密，也有關於他們現在製作中的遊戲情報。

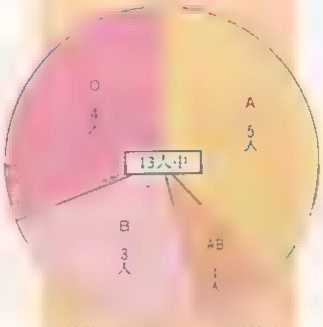
下一代遊戲製作家是這樣的人們

學歷



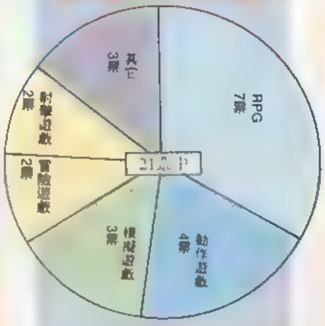
看見這資料，似乎當遊戲設計家和學歷關係不大　那些不喜歡讀書卻喜歡遊戲的人，都可以遊戲設計家爲目標。

血型



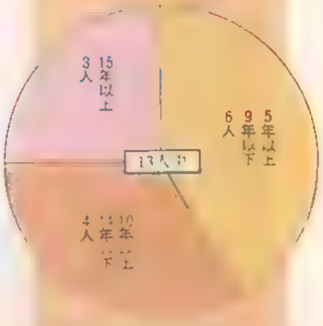
對於一般來說沒有協調性的AB型，似乎不適合羣體行動的遊戲製作工作。有計劃性的A型和有領導性的O型似乎比較適合。

喜歡的遊戲



日本的遊戲設計家和普通用家一樣是很喜歡RPG的　看來「DQ」及「FF」的吸引力真的很大。

遊戲歷



最初以爲遊戲設計家都是些天天打機的人，卻意外地有很多遊戲歷不足10年的人。

必需要有積極的想法

眞・女神轉生　　金子一馬

有着關於神、惡魔及人作題材的RPG故事「眞、女神轉生」。我們訪問了這遊戲的開發者。讓我們聽聽製作者對遊戲的想法及一些給想成爲遊戲設計家人仕的訊息。

開發作品介紹

現在已經成爲3大RPG之一，得到了玩者支持的「眞・女神轉生」。深奧的故事與惡魔之間合體的多元化，令它得到了一班擁躉

在遊戲之中傳達訊息！

——在「眞・女神轉生」中你負責了什麼部份呢？
金子一馬（以下金子）：我雖是負責畫面的，但由於「眞・女神轉生」的製作組是一起思考來製作的，在基本的世界設定及故事上亦有關連。
——「女神轉生」有着一種世紀末感覺，是因爲你們喜歡這樣嗎？
金子：唔，非常喜歡的（笑）。由於早已有興趣，能以這方式在遊戲中表現眞的很開心。
——不過故事方面由於很有宗教色彩，是否因此不能在美國推出呢？
金子：是的，因爲在視覺方面也有這要素。六芳是很難令他們接受。
——雖然只能在日本推出，但能做出這種內容的確很利害，儘管給人感到早有預謀的。
金子：也不可說是一種策略的。可能是因爲製作上有很多訊息的部份。所以就是只限日本亦可。
——有想在遊戲中傳達給玩者的？
金子：是的。自己在小孩子時看過不少漫畫和小說，例如是永井豪的「惡魔人」。那時我看見那些殘忍的場面只會覺得很利害，但年紀大了看過聖經的默示錄後，會覺得兩者很相似。例如撒旦在最後獲救了。看到這一點我才覺得那是一本很利害的漫畫。因此，若玩過我們這遊戲的人能在10年或20年後有類似的想法，作爲製作者便感到開心了。

必須要有特別的玩法

——有什麼原因令你想製作遊戲的呢？
金子：我本來並非以這個製作遊戲的工作爲職業。只是在作其它工作時被這公司看上了吧。
——即是說你並非是想成爲遊戲設計家的？
金子：是的。我是想從事一些創作性質的工作。不單只是遊戲，亦可以是音樂或電影的。總之是資訊性强的工作便想做。
——對於以後想成爲遊戲設計家的人，有什麼可以和他們說的？
金子：與其打機倒不如外出幹些事情。不論是玩也好做運動也好，甚至做壞事也可以的（笑）。
——你的意思是只顧打機
封閉了自己？
金子：唔，這種人會變成
底之蛙。雖然幹出來的東
會很有趣，但相信是不會
得出什麼創新的東西。技
倒可以在以後熟習。

[illegible] BEST 3

女神轉生
聖光傳說
SD高達

↑獵人合成RPG的元祖，但香港人似乎並不接受

喜歡RPG的金子先生，在喜歡的遊戲中選出了2個RPG。不過，他亦出奇地說喜歡玩「SD高達」

製作能活用機體性能的遊戲

SILPHEED——宮路武

「天下布武」、「LONAR」、「弓美之大踏步學園」…不斷創造名作的GAMEART。我們向他們之中正使用多角形及自我相似圖形理論制作遊戲的宮路武先生請教他們對遊戲業界未來的想法。

開發作品介紹

不斷推出利用了CD-ROM特性的遊戲的人「宮路武」先生

「SILPHEED」是一個集以往技術大成的作品 準備了令人覺得是在看電影的效果

機體的進步仍是太慢

——「SILPHEED」由發表至現在已經有過多次改良。你是否對制作遊戲很嚴格的呢？

宮路武（以下宮路）：是的。這是我們公司設立以來的策略，希望把硬件（主機）可做得到的都全部做出來。現今遊戲機雖然在不斷進步，但我們認為現時正是處於一個軟件進步比硬件進步慢的狀況。我們希望在硬件的進步下，軟件亦能配合着速度來進步

——今次的「SILPHEED」是一個活用硬件性能的遊戲嗎？

宮路：是的。不過，「SILPHEED」的基本技術其實在7年前私人電腦版時已經確立了，當時我們覺得是硬件的進步未進得上我們所做的。我們更有自信若有更好的主機，可制作比當時更好的遊戲。

——那可以實現的主機，是指現在的MEGA-CD嗎？

宮路.：是的。基本上，我們對CD-ROM是有很大期望的。

——是容量方面？

宮路：是的，遊戲的意念可說是無限的。但若要把這無限的東西放在盒帶這種只有數M的東西內，怎也是不可能的。始終，若想實現自己想製作的遊戲，就怎也不能有容量限制。

以CD—ROM達到頂峯

——以後想製作怎樣的遊戲呢？

宮路：我想幹的遊戲是網絡形遊戲。若說遊戲擁有的潛力是100，那麼相信現在只是用了10%若把ROM盒帶視為10、CD-ROM便是20。剩下來的80%，相信可在網絡中實現。若能組成一個數萬人的網絡，便能幹一些利害的事情了。

——這應該會很利害。

宮路：我們更已經想好，到時應製作什麼東西了。

——不過，實際的狀況是還未到達這種地步。

宮路：是的。日本的電話費還是太貴了（笑）。我們現在會先利用CD-ROM把遊戲的潛力從10提高至20，其它的只好聽天由命了。

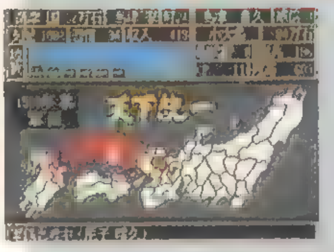
——有很多事想做，但又不可能實現？

宮路：是的。因為想像力總會比硬件前衛的。由於CD-ROM的出現，現在可以實現某一個程度了。

——下一步是網絡了。

宮路：是的。在這之前，我們會以CD-ROM的頂峯為目標。

喜歡的遊戲BEST 3



↑一個注意攻城的模擬遊戲 畫面是MD版的「亂世之霸者」。

1st 天下統一
2nd TANK
3rd SILPHEED

喜歡模擬遊戲的宮路先生，選了「天下統一」為第一。另外，由於私人電腦版的「SILPHEED」自問是精心傑作，被他選入3名之中。

極速賽車——原田昇

一個令人驚喜的賽車遊戲「極速賽車2」，我們向它的開發者提出了多個問題。到底那遊戲有何祕密呢？現在要公開了。

終於有關人仕也說那件事了

——原田先生的代表作是「極速車手」系列，但爲何你會製作這「極速車手」的呢？

原田昇（以下原田）：我本身是非常喜歡賽車遊戲的。但超任軟件中卻很少推出以F1爲題材的遊戲。既然其他人不做，便想不如由自己幹吧。

——你認爲今次「極速車手」的特徵和魅力是在那一方面？

原田：以開者那一方來說，會認爲車子行走中的感覺很重要。雖然亦很喜歡「F-ZERO」，但那始終也是浮空車，令人覺得是輕飄飄的。我是很喜歡滑行感覺的，例如是駕駛時的感覺。除此之外，能如何表現滑行感也是主要的考慮因素之一。現在想起來，還會覺得有些地方是忽略了的呢（笑）

——但我覺得在表現滑行感方面，「孖寶賽車」已經做得很好了。

原田：是的。我也覺得是表現得非常好。我對於「F-ZERO」及「孖寶賽車」都是喜歡到不得了的，還覺得今次在製作賽車遊戲時，就是製作類似的作品亦可。不過其實真的是這個意思，只是想在遊戲的趣味中加入「極速車手」的特徵。特別想注重的地方，是想以零件設定做出不同的滑行感。到時在雜誌介紹時，希望你們一定要指出這一點是從未有過的（笑）。

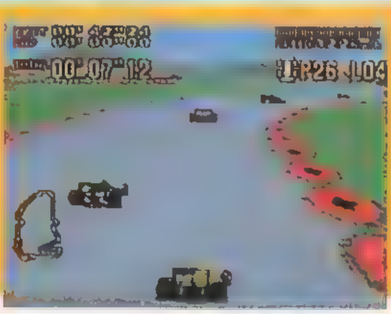
——亦不是說完全和「F-ZERO」相似吧（笑）。今後會想製作怎樣的遊戲呢？

原田：已經有了下一個預定了。其實仍然是賽車類型。今次希望能徹底地以提高車子的性能爲重點，幹一個專門作品出來。雖然以往已經有不少賽車遊戲可換軚或換引擎，但最近汽車增加了不少合法的零件，希望能表現出把它們裝在車上的變化。

——在遊戲業界中工作，你有沒有什麼目標的呢？

原田：與其說是目標倒不如說是野心。我希望能用遊戲來征服世界。希望能超越日本人製作遊戲的界限，製作一個全世界人都玩的作品。可能有些人會覺得這個夢太誇張了，但這不是所有製作遊戲的人同一夢想嗎？

開發作品介紹



以車子行走時的快感和滑行感表現得很好的「極速車手」爲首，正於街機的射擊遊戲等各種性質中活躍。値得今後的期待。

喜歡的遊戲BEST 3

↑也有在宇宙空間中戰鬥的

↑推出時因美麗的畫面成爲話題，超受歡迎的射擊遊戲

- 1st 烏蠅機'88
- 2nd 沙拉古
- 3rd 孖寶兄弟4

原田先生比較喜歡一些把敵人大規模消滅的遊戲。不知這想法有沒有在製作「極速車手」系列時用上呢？

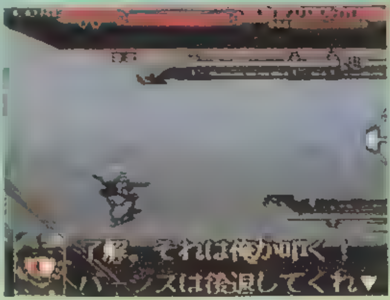
認爲必需把遊戲和人結合

重裝機兵維京——佐藤光

有飛出的彈売，噴射器的煙霧等，令人感到製作者認眞程度的「重裝機兵維京」。我們向它們的開發者問一下以後遊戲會以怎樣東西爲主流，同時亦聽聽以後的遊戲有什麽是必需的。

開發作品介紹

把PC Engine中推出的「LEYNOS」改頁後在超任推出的「維京」在祕技及遊戲系統上都有「LEYNOS」的影子



照計拳頭也是一種好用的武器

——有什麽原因令你成爲遊戲設計家的呢？

佐藤光（以下佐藤）：是因爲讀書時被私人電腦版的「巫術 WIZARDLY」及「BLACK ONYX」吸引着。所以在玩遊戲時，會想由自己製作一些有趣的東西出來。就是這樣令我下決心在就職時絕對要進入遊戲界中。

——今次在製作「維京」時，有沒有參考什麽或受到什麽東西影響呢？

佐藤：雖然沒有直接參考，但參與製作的人幾乎都是看着「高達」與「裝甲騎兵」長大的，所以便想到如果像「高達」般有明確世界觀來製作遊戲的話，幹出來的一定會很有趣。事實上，在「維京」中，除了遊戲部份外，連不顯眼的部份也有仔細的設定。爲了設定更從其它部門借人來用…對於設定方面我們是很有自信的。

——有沒有一些是你們製作者所知關於「維京」的祕密呢？

佐藤：雖然市面上有很多攻略本，但任何一本書都說拳擊是沒有用的。不過，事實上我們是把拳擊調整至比飛彈更有用的。

——製作遊戲時有沒有什麽是要留心的？

佐藤：例如現在的動作遊戲已經變得非常複雜。但在這複雜的過程中，是否不能把其它性質遊戲的樂趣加上去呢？例如「DQ」雖然是個RPG，但亦加入了鬥智遊戲及冒險遊戲的要素。自己希望製作的遊戲能有這種感覺。

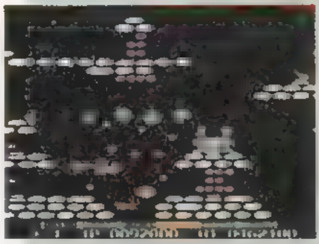
——這麽說，今後你會想製作那種遊戲出來呢？

佐藤：舉一個例子來說，「星空之狐」的概念之一其實不就是多人一起玩的嗎？我相信如果能在那有趣的感覺上製一個能眞正合作玩的遊戲會很好。但這樣做的話便要面對畫面分成2分的問題。

——現在遊戲業界有什麽要面對的呢？

佐藤：用家似乎已經玩夠遊戲了。自己認爲現在必需要做的，是應回到最基本想起，看看爲何會出現遊戲機，爲何我們會製作遊戲，爲何人們會玩遊戲機呢…用另一種說法的話，即是要把現時我們與遊戲機的關係切斷，再重新訂立關係。

喜歡的遊戲BEST 3



↑很受遊戲迷喜歡的橫卷軸射擊遊戲

1st GRADIUS
2nd 龍魂
3rd METAL HAWK

射擊遊戲和RPG及模擬遊戲不同，由於沒有規定的事情，自己是比較喜歡的。不過自己對於「DQ」等RPG也是頗喜歡的。

看見「鉄板陣」後開始想創作遊戲

傳說之戰———松野泰已

若要說現在最受歡迎的模擬遊戲，當然就是「傳說之戰OGRE BATTLE」了。一個從未有過的戰鬥場面及深奥的故事。加上還是由新公司製作，大家會有興趣知道是由那樣的人製作的呢？

第3世代遊戲開發者

——有什麼原因令你成爲遊戲設計家的呢？

松野泰已（以下松野）：以我的情況來說，以輩份來說是否可說是第2～3代的遊戲開發者呢？

——第3代是指…？

松野：如果那些在電視遊戲仍未確立的時代便已經開發的人是第1代，對於在已經稱爲電視遊戲的遊戲中長大的開發者例如自己來說，便是第2～3代了 至於幹這一行的原因可說是一種孩子時已有的夢想，只是由於想成爲製作遊戲的人這種簡單的想法而導致。

——想請教一下今次你們製作的「傳說之戰」的來龍去脈。

松野：首先，我們的第一個目標，是除了好賣外，亦要令用家對QUEST這公司留下深刻印象。因此便想到必需製作一個新類型的遊戲。所以便選了模擬遊戲。以性質來說模擬遊戲比較易玩，比一般遊戲更易被人接受。除此之外，也是因爲有不少用家仍未淸楚模擬遊戲的樂趣何在的。這樣也可以令我們最初的目的達成。

——製作「傳說之戰」時有沒有參考過什麼呢？

松野：可能有些人也會注意到，我們是以QUEEN這樂隊的曲子爲故事及世界感的藍本。本來應該是不會這樣做的，不過QUEST既然以這個爲加入的第一作，便要做到和現有的RPG風格不同，在系統等各項都冒險一下。例如不能單靠升級看到完善結局的系統，便是一個十分冒險的做法。

——那麼，把戰鬥場面斜向是否有什麼目的和理由呢？

松野：唔…時代是會進步的嗎。在RPG最初推出時，魔法等只會以文字來表示，很多地方都只是靠人們想像的。不過，就是在現實生活中，看電視也會比讀報紙更易理解事情。尤其是最近好像更重視視覺效果了。而視覺的究極形式，應該會是越來越接近3D。基於這個理由，亦爲了令戰鬥看來更迫眞，採用了現在的斜視俯瞰式。當然亦不能缺少一個能滿足我要求的開發部才可的。

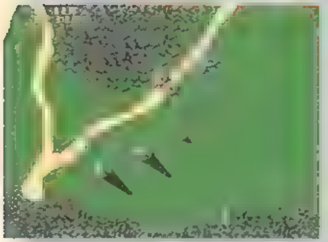
——最後想問一下，以後想製作怎樣的遊戲呢？

松野：想幹一些在各部份中打破既有遊戲風格的東西。不過，我們的目的並非破壞，而是幹一個更完美的遊戲出來。最好是能因此創造新的遊戲性質。希望能被人稱爲是元祖遊戲就好了。

開發作品介紹

爲了滿足小時候已有的夢想，因而加入了POSTECH公司 創造了數個遊戲 跟着，在公司名改爲QUEST時製作了「傳說之戰」。

喜歡的遊戲BEST 3



↑影響了松野先生人生的「鉄板陣」。畫面屬於PC Engine版。

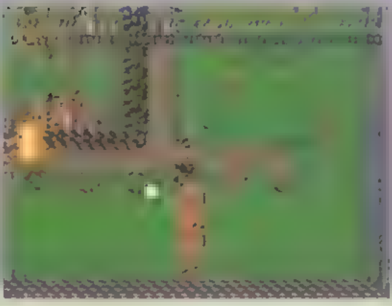
1st　鐵板陣
2nd　模擬城市
3rd　ATLAS

他認爲由於「鉄板陣」的出現，令電視遊戲從一種遊戲變成一種觀賞物因此很喜歡它。其它兩個是因爲它們能創造出一個標準給以後的人模仿

私人電腦名作的設計者的話

開發作品介紹

製作了私人電腦名作遊戲後從某公司中自立門戶 跟着創立 了「QUINTETTE」，就任常務董事 暫時推出了「阿雷沙」，「斷魂劍 阿雷沙2 」 現在正製作下一次的新作。



斷魂劍——宮崎友好

這是一個在私人電腦中超受歡迎的系列。事實上，超任版的「阿雷沙」及「斷魂劍」都是由創作私人電腦版的人製作的。

希望能令孩子們快樂

——想知道一下你成爲遊戲設計家的原因。

宮崎友好（以下宮崎）：受了雙親的影響，小時候我是想過成爲畫集作家的。但遊戲機也是我喜歡的。因爲它能令孩子們得到快樂。

——你到底是從何時開始玩遊戲的呢？

宮崎：在小學四、五年級時，由玩撞檔式的網球遊戲開始。跟着在中學生時候，因爲買了私人電腦，在家中亦能玩遊戲了。因此，我就把刊在雜誌中的遊戲程式輸入來玩。不過由於自己不擅於玩遊戲，便改造程式改變遊戲的構造。自己經常到的一間私人電腦店，後來更在那裏當兼職呢！

——你從孩子時代便已經喜歡遊戲機。在製作遊戲時，你會否參考什麼東西呢？

宮崎：聽起來會有點奇怪，我是利用旅行書的。

——這是怎樣使用的呢？

宮崎：遊戲和旅行一樣，都是有了目的後才去的。例如到日本的奈良看大佛。不過，如果一下子就看到大佛便不好玩了。在途中要看到其它的東西才會覺得有趣的。所以我覺得是和玩遊戲相同。旅行書上往往會記載着途中可能會遇上的事，這部份會在創作劇情時用作參考。

——「斷魂劍」的系統，到底是從那裏出現的呢？

宮崎：遊戲是有最多重覆樂趣的。例如「DQ」就有不斷重覆戰鬥令自己成長變强的樂趣，在「斷魂劍」中，要做的是在世界中封印敵人的巢穴。其實也是在重覆這動作。對於不擅長動作遊戲的人，可能會覺得有敵人出現眞不好，不過在這遊戲中，要把敵人全滅才能繼續進行遊戲，相信這是因爲戰鬥的重要性提高而顯得有趣。故事方面亦並非是從人類的觀點去看的。

——今後你會想製作那種遊戲呢？

宮崎：我認爲模擬遊戲還有一定潛力，我希望製作一個容易令人接受的模擬遊戲出來。

喜歡的遊戲BEST 3

↑在日本全國受歡迎的「DQ」系列 畫面屬於「DQV」。

1st DQ系列
2nd 撤爾達之傳說
3rd 超兄貴

「DQ」和「撤爾達」的理由一樣，都是因爲它們能考慮到令玩者開心。至於「「超兄貴」則是他忘不了初次玩時的衝擊，因此才讓它佔一位置。

Part 2

新世代超級暢銷遊戲的設計者

專訪

新時代是屬於他們的！

世界聞名的刺猬是這樣誕生的

超音鼠SONIC——大島直人
超音鼠2 SONIC 2-山口恭史

最近連賽車中也會見到的「SONIC」。我們向製作2集「SONIC」的製作組代表做了直擊訪問，他們不愧是以全世界爲目標的人，發表的意見與衆不同！

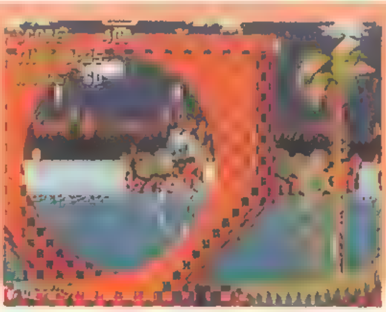
希望取得遊戲界的領導地位

——你爲何會想加入世嘉公司的呢？

大島直人（以下大島）：我是很希望可以成爲聖誕老人的。從小時候開始，我便已經很喜歡設計各種東西，務求令其他人吃驚。跟着到了大學生時代，我在遊戲機中心看見「太空獵人SPACE HARRIER」，便想製作一個小孩到大人都會覺得有趣的遊戲，因而加入了世嘉。當時由於遊戲界中沒有人處於領導地位，希望自己成爲

大島先生的開發作品介紹

主要是負責人物設計，愛用BIG ISLAND的假名。在「SONIC」中負責人物設計。也是今次「CD SONIC」的DIRECTOR。



山口先生的
開發作品介紹
曾任「ADVANCED大戰略」，「魔法創世記」等數個遊戲的畫面設計，也是「SONIC2」的人物設計 假名是JUDY☆TOTOYO

最TOP的野心也是理由之一。

——加入世嘉是因為你喜歡遊戲機嗎？

大島：不，事實上在我加入世嘉之前是從未玩過遊戲機的。

——這一點眞是意想不到。看來不一定是喜歡遊戲才會成為遊戲設計家的。山口先生，你又是為什麼加入世嘉的呢？

山口恭史（以下山口）：在大學生時期，我是想加入電影界的。但是卻因為太嚴格而沒有入行。但我卻和大島有同一理由，希望自己能成為一位大師。看見當時的遊戲，覺得自己也可以做得來，因此便加入了世嘉。

——製作「超音鼠SONIC」是有什麼動機的嗎？

山口：總之，我們的目標是要超越那個。

大島：超任所有以人物為主題的遊戲，都是我們的假想敵。特別是一個同時期開發的名作，我們更是相當在意。

——在「SONIC」中各式各樣的設置，意念是來自那裏的呢？

大島：我們希望在一直以來動作遊戲的概念中加入新的東西。所以我們便想一些既存遊戲中沒有的東西。事實上我玩遊戲的天份很低，就是玩簡單的遊戲亦過不了很多版。例如是一些連續跳躍前進的場面，亦因為不擅於操作而馬上被打倒。因此我便想完全反過來看看。對於一些已經被人討厭的裝置，便顛倒過來用，在畫面改變形象，因此不斷有試驗錯誤。

——結果，「SONIC」在速度感上足以和「MARIO」對抗…

大島：雖然結果是這樣，但概想可說是完全不同的。「MARIO」的樂趣是來自記位前進並成功時的快感。而「SONIC」的樂趣是來自前進時看到的地形變化，着重視覺效果。

——「SONIC」的人物是如何誕生的呢？

大島：當時我們已設計好遊戲性，卻沒有配合遊戲的人物。那時山口設計了一隻和現在完全不同的刺猬型人物出來（超音鼠事實上的確是隻刺猬，只是中文名譯為鼠吧…），想到如果和自己擁有的人物配合，可能會用得上的。那時亦解決了一個大問題。因為雖然是一早已經決定了使用動物的，但老鼠的話已經有一名世界聞名的人物了。猫的話又絕對勝不了00的。那麼，刺猬呢？由於未有人用過這動物，因此便決定了。

大島：最初的確為這一點很頭痛，但一有結果後，其它一切亦很易解決。這可以算是一個關鍵。

山口：的確，萬事起頭難。

——這一點解決後，什麼也非常順利。

大島：這和很多事情一樣，是靠1%的運氣和99%的努力。雖然有很多已經盡了99%努力的遊戲，但也有很多遊戲欠缺了那1%的運氣。相反的情形也很多，的確是很可惜。

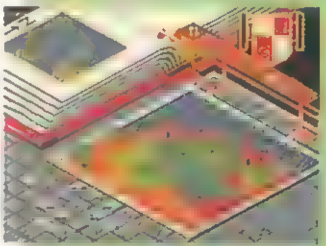
——「2」代中是可以2人玩的，但那構思是從何處得來的呢？

山口：我們把「1」代中沒有做的事加上用家的意見完成了「2」。在遊戲中可操作女超音鼠，是因為程式設計的中先生的目標是1.5P而並非是2P同時玩。可以玩遊戲，但是被打倒亦不重要。希望一些技術不精的人亦能在高手的協助下玩。

——看來下一次的「CD SONIC」會是個利害的作品。

大島及山口：請期待。

喜歡的遊戲BEST 3



↑玩者成爲了神，操縱信徒的模擬遊戲

1st 俄羅斯方塊
2nd 神魔大戰
3rd SPACE HARRIER

「神魔大戰」因為可以做神，所以很吸引。「俄羅斯方塊」則因為系統很簡單，非常考實力。總之他所選的都是一些只要看過簡單的說明書便能玩的遊戲。

喜歡的遊戲BEST 3

↑另一位被訪者菊池先生的作品。

1st 重裝機兵維京
2nd 至尊皇者
3rd THUNDER FORCEⅢ

最近很喜歡「重裝機兵維京」及「至尊皇者」。另外亦很喜歡橫卷軸的射擊遊戲，就像很考技術的「THUNDER FORCEⅢ」。

是對戰的運動遊戲便交給我吧

立體足球———天野亮司

令所有足球迷興奮的「立體足球」。一個玩法容易、非常適合對戰的作品。製作者天野先生本人似乎亦很喜歡對戰遊戲，我們訪問了有關對戰遊戲的神髓的問題。

遊戲最緊要做得好

——是什麼原因令你成為遊戲設計家的呢？

天野亮司（以下天野）：事實上，我也是沒有想過會成為遊戲設計家的。本來我是以一位音樂程式師的身份加入HUMAN公司的。跟着在學了程式的設計後有了興趣才會變成設計遊戲的。

——實際地設計遊戲後感覺如何呢？

天野：唔，和我想像中是煩忙的工作剛好相反，我覺得很有趣。的確，自己製作的東西能順利運作是非常有趣的。而且那還不只會動，而是會在各種過程後成為遊戲。而這遊戲可以被人們玩到，從製作的立場來看是一件有趣的事。玩者們會否被自己設下的難關所難到呢？有點像位相聲演員了。有時又要想這樣做的話，會否被人接受呢？

——對於最近的遊戲有何看法呢？

天野：總之就是遊戲數目太多和完成度一般的遊戲過多。我覺得雖然的確是有不少有趣的東西，但若能再充實一點才推出會否更好呢？特別是一些對細微地方不注意的粗製濫造作品，卻認為自己是很有趣。製作遊戲自然是希望不同的人都會玩，因此很應該聽他們的意見去改善不足之處。但結果有不少遊戲為了趕上製作期限，在很多細節上得過且過了。

——什麼才算好呢？

天野：這不就是要能吸引玩者嗎。例如我們把曲子的節奏加快。不過，並非只是加快了便好，而是要令人感到是在加速的。除此之外還有很多其它的要素。就是拿「立體足球」來說，這也可以說是一種完成。不過如果想深一層，便會有覺得在某處如果怎樣做不是會更好嗎的念頭。可能軟件的成長也是源自這一點。

——即是說雖然現在推出的作品有100%完成度，但如果是明年便已經不會再是100%了？

天野：時代是會進步的。如果能在這種事重復之下成長，那不是一個好遊戲了嗎？

——暫時你都只製作運動遊戲，你是為何如此執着的呢？

天野：例如你要和朋友決一高下時，使用「立體足球」的話，不是絕對公平了嗎？只有遊戲中能在那麼短時間內了結，而且利用一架機器在分高下，亦比較有理性吧。

開發作品介紹

開發足球遊戲名作「立體足球」，是天野先生最投入的作品 除此之外亦因喜歡 F1 而製作了「HUMAN格蘭披治賽車」

喜歡的遊戲BEST 3

1st 網球
2nd 明星棒球場
3rd 立體足球

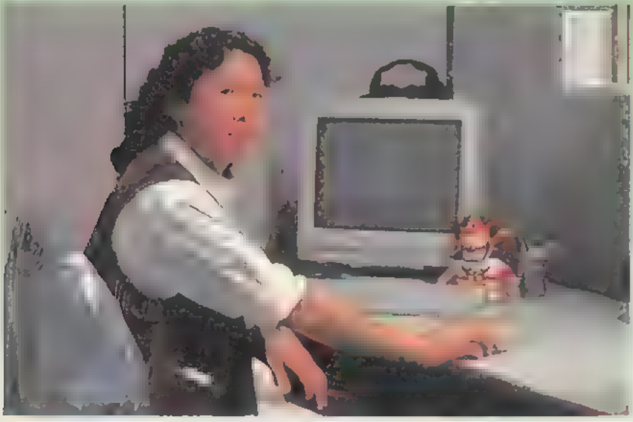
總之他似乎是很喜歡可以對戰的遊戲。「網球」因為曾玩過一次5、6個小時，連腰骨也痛了。「明星棒球場」經常會反敗為勝，很有戲劇性。

↑棒球迷必玩的系列「明星棒球場」。有激裂的對戰

希望制作注意視覺效果的遊戲

半熟英雄——時田貴司

我們向真實時間模擬遊戲「半熟英雄」的開發者訪問。說自己曾做過話劇及樂隊的時田先生，以往的經驗會對他開發遊戲帶來怎樣的影響呢？



嘗試使用不同的表現方法

——閣下是從紅白機版時代起已經參與「半熟英雄」的嗎？

時田貴司（以下時田）：是的。那時雖然我是負責設計畫面的，但當時因為製作組的人數很少，大家都要參與計劃及效果的。

——從超任版起你參加了開發計劃了嗎？

時田：唔。紅白機版時雖然是兼職，但在我製作過各種遊戲後，便受到邀請成為正式社員。成為社員起便能參與計劃了。

——你是否本來已經很喜歡模擬遊戲，因此才製作「半熟英雄」的呢？

時田：不，我自己並非是那麼喜歡的（笑）。因此，才想製作一個沒有模擬遊戲缺點的作品出來。

——就是可以不用擔心着方格和回合去玩嗎？

時田：是的。我覺得就是遊戲的外表應該還會有很多方法的。玩模擬遊戲，結果亦不是以一大堆數字進行嗎？

——要玩起來更有感覺？

時田：唔，所以我很喜歡「戰爭美學」。集團戰鬥中多少人能生還是不能感覺到的。當然，這完全是由電腦計算出來的結果。我是希望能製作一個亦注重外表的遊戲。

喜歡的遊戲BEST 3

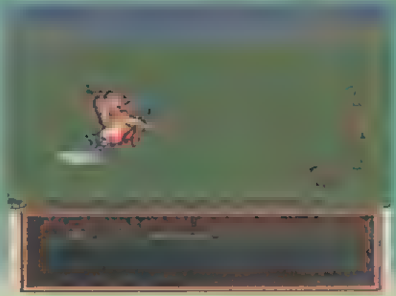
↑可算是元祖的正統摔角遊戲，很受人歡迎

1st 火炎摔角2
2nd DQⅡ
3rd 火炎摔角

自認喜歡摔角遊戲的時田先生，首選果然是「火炎摔角2」。另外，他第一個玩的RPG「DQ2」也是令他印象深刻的。

開發作品介紹

——個把模擬遊戲和RPG混合的作品「半熟英雄」，連開發者本身亦說製作過程很開心，遊戲內的效果的確是令玩的人不會玩厭的



RPG是種新的媒體！

——以後想製作怎樣的遊戲呢？

時田：我是想製作新類型的RPG。是想製作一些和「DQ」及「FF」有基本上分別的RPG。

——具體來說會是怎樣的東西呢？

時田：因為以往曾參與過話劇的關係，希望有能把說話及感情表達及思考的部份，RPG目的雖然是打倒最後首腦，但我想製作的遊戲，是希望能震撼玩者的感情，令他完成遊戲後仍會留下回憶。以往的漫畫中亦有很多充滿個性的作品。「惡魔人」便令人受到很大沖擊，留在讀者們的心中。

——是因為有作者想法的部份呢。

時田：是的。而且還是很直接地傳達過來的。感到現在遊戲界不就如當年漫畫界般了嗎。可以向大眾表達自己的思想。

——因為是有了能把音樂和畫面一起表現的部份了。

時田：是的。我覺得把電影、漫畫和遊戲混在一起時，不就成了RPG嗎。我認為話劇和漫畫也是一樣，都是在幹一些能建造起自己世界的東西。如果沒有RPG這媒體出現的話，可能自己現在還是一邊兼職一邊演話劇的（笑）。

想製作一個玩自殺的遊戲…！？

光明大地　——內藤寬

不斷利用高程式技術來製作遊戲的CLIMAX年輕社長內藤寬先生。到底從程式師的角度來看製作遊戲是什麼一回事呢？他以後又會想製作一些怎樣的遊戲呢？

永遠不可能有可滿足的遊戲

——是什麼原因令你想製作遊戲的呢？

內藤寬（以下內藤）：我本來就很喜歡玩遊戲的了。但由於單是玩遊戲亦未能滿足，所以便想到由自己製作。

程式技術你是靠自修學會的嗎？

內藤：唔，在那個時代沒有什麼專門書，只有一本BASIC的書。那時我一邊看書一邊輸入程式，單是看到它能運作便已經很高興了（笑）。跟着是開始分析其他人的程式。例如是研究買回來的遊戲程式，學會其中的技巧。

——在製作遊戲時，會否受到什麼東西的影響呢？

內藤：要算是電影了。我是受了不少佐治·魯卡斯及史提芬·史匹寶作品影響的。還有是迪士尼的動畫部份。「光明大地」中，每個動作由7部份組成，就是受到迪士尼的影響。

——在製作遊戲時會有什麼障礙的嗎？

內藤：硬件方面的限制的確是有。雖然是想再幹多一些，但SPIRITS及色數太少了。

——沒有機種能實現自己想製作的遊戲？

內藤：唉，如果要說對機體的不滿是不會完的。就是機體再利害也好，還是要靠裏面的軟件來運作。在這方面我認為是不會有能100%滿足自己的程式。對寫程式的人來說，就是人們怎樣稱讚他的作品，他或多或少也會對遊戲中某些部份未能滿足的，我覺得是不會有可以稱為完稱的程式。相信這是個無止境的目標。

製作一些沒有人會製作的東西

——以後想製作怎樣的遊戲呢？

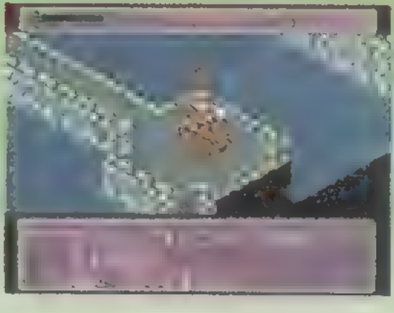
內藤：有些人不斷說自己售出了多少盒，但我覺得數字並非代表一切。以往雖然沒有什麼銷量，但製作過程卻能令自己開心。當然，也必需令更多人開心的。

——是製作一個令自己開心的遊戲嗎？

內藤：這個已經是大前提了。製作一個自己亦不覺好玩的遊戲是沒可能的。希望能製作出一個玩自殺的作品（笑）。雖然很想在現實生活中體驗，但因為會冒險及遇上障礙，相信會出現很多不能實現的理由。所以我想製作一個能把它100%在遊戲上表現的作品。而且我還會有1年約5000人的資料作參考，可信程度一定很高（笑）。那只是開玩笑吧，我只是想盡可能製作迫真的作品。

開發作品介紹

把「螢幕上實現的情景世界」成為了事實的動作RPG。玩這遊戲時，令玩的人有眞正身處於立體世界中的感覺。



喜歡的遊戲BEST 3

↑一個引起了遊戲熱潮的射擊遊戲

1st 鉄板陣
2nd QUEST
3rd V·R·賽車

「鉄板陣」令他印象難忘，所以選為第一位。另外，出名喜歡汽車的內藤先生亦將賽車遊戲「V·R (VIRTUAL RACING)」選入3甲之列。

到2010年要把將棋名人打倒

二段森田將棋——森田和郎

製作着比將棋名人更利害的遊戲…能有着這種明確目標去製作遊戲的人，是否不會有其他的呢？「森田將棋」的遊戲設計家是個把夢想都交托給電腦的人。

希望能提供更平的遊戲

——有什麼原因令你成爲遊戲設計家的呢？

森田和郎（以下森田）：我在擁有私人電腦之前，有一架袋裝電腦計數機，並用它來玩遊戲。我一直以來都很喜歡將棋，但電腦並未能供給我將棋遊戲玩。

——爲何你會想用電腦來玩將棋的呢？

森田：電腦不是用來幹和人類相同工作的嗎？不過當時想用電腦玩將棋是很難的，蘋果棋倒還可以。在我創作了多個遊戲後，終於在ENIX的比賽中得獎，並令我加入了這一行。

——今次推出的「二段森田將棋」，有什麼魅力呢？

森田：總之就是和「初段森田將棋」相比之下，電腦決定一步棋所需的時間少了。大概一步只需10多秒。這也可以看成是電腦的下棋能力提高。

——作爲遊戲設計家，你有沒有一些對自己定下的目標呢？

森田：在我來說，我希望到了2010年的時候，可以製作一個比將棋名人更强的將棋遊戲。以國際象棋來說，現在已經快能戰勝名人了，所以相信自己現在才幹已經是太遲了。所以我想在將棋中試一試，雖然這是一件相當困難的事…

——你會否嘗試製作一下RPG或模擬遊戲呢？

森田：我是頗喜歡像「FF Ⅳ」那種在戰鬥中有戰略性的RPG的，「撒爾達之傳說」亦經常會玩。不過因爲我的夢想是製作利害的將棋遊戲，並不很想製作RPG。但我現在卻剛剛接受了一個RPG及模擬遊戲的製作邀請，由於還未有決定方式，還未能說得太詳細。

——對遊戲界你有什麼看法嗎？

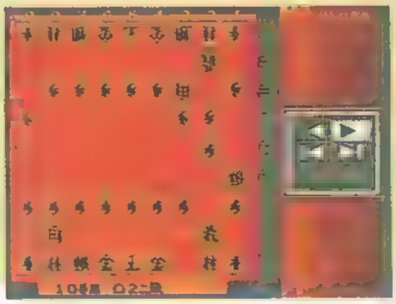
森田：是的。我覺得遊戲的價格太高了。可能現時因爲使用ROM的關係，不得不這樣做，但將來用了CD可解決問題嗎？始終遊戲基本上是賣給小孩子的，不平一些是不行的。

——除此之外？

森田：希望能夠有一個系統，把不同的遊戲評分。

——對於那些會玩「二段森田將棋」的棋迷，有什麼話要和他們說的呢？

森田：今次作品的電腦變强了，即使有初段將棋實力的人亦很夠玩。多玩幾次後，閣下的棋術一定會有進步的。



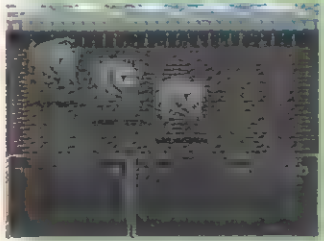
開發作品介紹

「製作更强的將棋遊戲」…這是「森田將棋的座右銘」。今次的「二段」把思考時間大幅縮短，而且非常易玩。只要是將棋迷便一定能滿足。

喜歡的遊戲BEST 3

1st FFⅣ
2nd 撒爾達之傳說
3rd DQⅢ

森田先生喜歡遊戲至枱上亂放着它們。本來以爲他是位將棋迷，會較喜歡戰略型的模擬遊戲，意外地發現他更愛RPG。



↑得到電視遊戲迷厭倒性支持的RPG傑作。

中途加入減慢進行是我的工作？

歐柏傳說——森達男

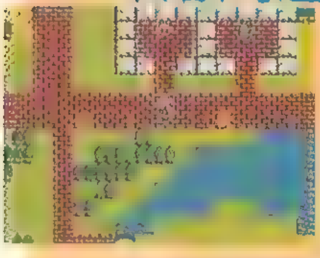
和同僚言談之間漸漸成了遊戲設計家。「歐柏傳說」的開發者把這制作祕密公開，亦把有關制作的辛苦之處說出來，同時亦透露了有關下次作品的最新情報。

歐柏傳說2
是這樣的內容

——有什麼原因會令你加入製作「歐柏傳說」呢。
森達男（以下森）：事實上，我最初在SUNSOFT公司工作時，是替他們的說明書及廣告做設計的。這時同僚之一雖然已經有了「歐柏傳說」的原型，但他們卻遇上一些問題，所以便和我談了很多。
——是否因為和森先生你談過後，令遊戲在某些地方有了改變呢？
森：是的。當時，「歐柏傳說」的基本遊戲系統已經完成了。不過最初這遊戲是以機械人做主角，我便提出了RPG是否應採用夢幻式FANTASY較好呢？我便是因而創造了「歐柏傳說」的世界。

——在「歐柏傳說」的製作中，最落力的是什麼地方呢？
森：我所參與的部份，其實都是遊戲中不顯眼的地方。在日本攻略本中刊出的一些設定，我也是有出過一分力的。還有就是那些利害的畫面了。
——遊戲開始前有一把女聲音說出「SUNSOFT」的公司名，那逼真的發音令人嚇一跳，你評價如何呢？
森：最初我是不贊成用那聲音的。因為我覺得那聲音和即將開始的遊戲在形象上太不相同了。不過似乎加入是對的。因為意見調查顯示這很受好評。有很多人覺得嚇了一跳，亦希望以後的作品也有那聲音。結果是完全不成問題了。
——在製作「歐柏傳說」時，有參考過什麼遊戲嗎？
森：是的，雖然大家都說畫面很像「撒爾達」，但我們的程式師似乎是參考街機版「G-LOC」更多。而劇情及設定則有參考「DQ」及「FF」。
——最後能否告訴我們一些關於製作中的「歐柏傳說2」的事情呢？
森：遊戲系統在「2」代時會廢除回合TURN制，像「FF」的戰鬥場面般，利用人物設定了的敏捷度高低來決定行動的先後，除此之外，基本上玩者可以不操作主角以外的人。鎮和鎮之間的移動亦希望能做得更流暢。故事的時代設定是前作的10年後左右。主角也會改為歐柏以外的其他人物，遊戲世界也會擴展到洛多王國以外的地域。

喜歡的遊戲BEST 3



↑推出時成了社會風氣的超級RPG作品

1st DQ
2nd 眞・女神轉生
3rd FFⅤ

不愧是「歐柏傳說」的開發者，喜歡的作品前3名全部也是RPG。其中的「DQ」因為是初次接觸的RPG，所以印象特別深。

開發作品介紹

有模擬遊戲式戰鬥場面的新型夢幻RPG。現在正在製作「世界英雄」及「歐柏傳說」的續篇。

超任新作　最新速報

SUPER FAMICOM

HOLY STRIKER。
神聖戰士

HECT

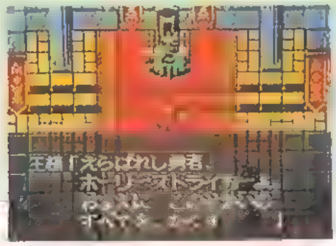
動作遊戲ACT

●畫面屬開發中版本

找尋眞正的戰士!?

一個採用了有如「波子機」那樣獨特系統的動作遊戲會由HECT公司推出。在這遊戲中，主角的攻擊方法和一般的作品不同，他操縱着「光彈」這種如波子機波子的珠撞向敵人攻擊。

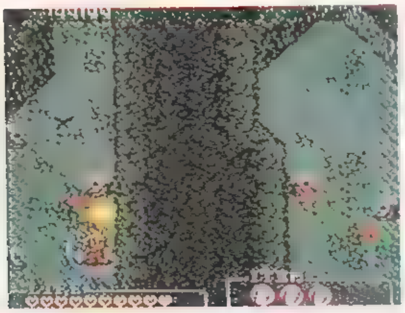
玩者首先只有戰士史尼達，爲了從聖精靈的魔掌中保護世界而出發。在旅途中他會得到其他的同伴。



↑在版面最初會發生事件　要留意對方的話

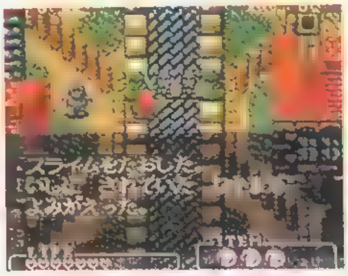
像波子機般把球反彈!!

↑玩者就像是波子機的彈板般反彈光彈

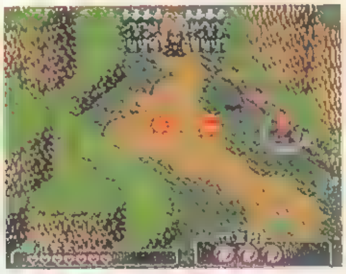


↑在版面中會遇上迷宮般的東西

也會有同伴出現!



↑在旅途中救出被變成了石頭的同伴

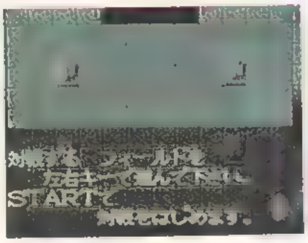


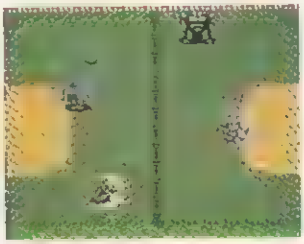
↑各版會碰上不同的敵人

副遊戲亦很有趣

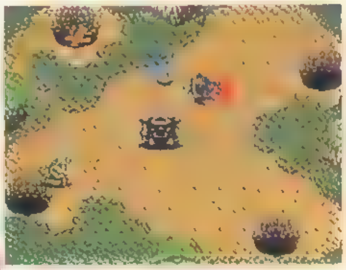
遊戲中附加了一種模式，令玩者能使用4打線來最多4人玩。這遊戲是要把波子打進對方的洞內，就像氣墊球的玩法。越多人玩會越有趣。

↓全部共有10版　其中有各式各樣的地形





↑把光彈打到對方龍門[illegible]多分的圖版



↑把對手推到谷底的求生遊戲

超任新作　最新速報

超級信長之野望・全國版

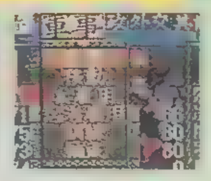
信長之野望回來了

預定8月5日發售
光榮
8800日元
●盒帶
模擬遊戲SLG
畫面爲開發中版本

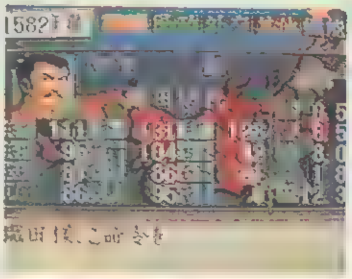
'88年3月，光榮公司加入紅白機第一作的紀念作品「信長之野望全國版」會在超任中推出。在光榮推出的多個歷史系列作品中，這個可稱得上是元祖。在這版本中，除了有統一日本全國爲目的的全國模式外，也有只有近畿及中部地方的模式。開始狀況則有4種之多。國力與各大名勢力的資料都會因年代而不同。總之就是選擇同一位大名，也會因年代令難易度改變。

↑選自己喜歡的大名便開始

利用各種指令



↑先理好內政是統一的第一步



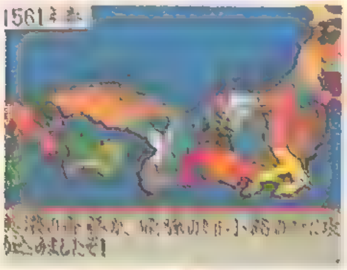
↑進化了的主畫面

↑準備了很多各類型事件

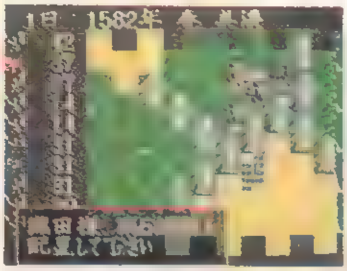
戰鬥系統會有何改變呢？

這遊戲中，請來的兵士要在合戰前分配到足輕、騎兵及鐵砲的戰鬥部隊編制中。因此便能按照戰局來製作部隊。另外若在戰鬥中花錢，是能搶去敵人士兵，令戰鬥更有利的進行。

↑更改各部隊的比率可令合戰方法有更豐富的變化

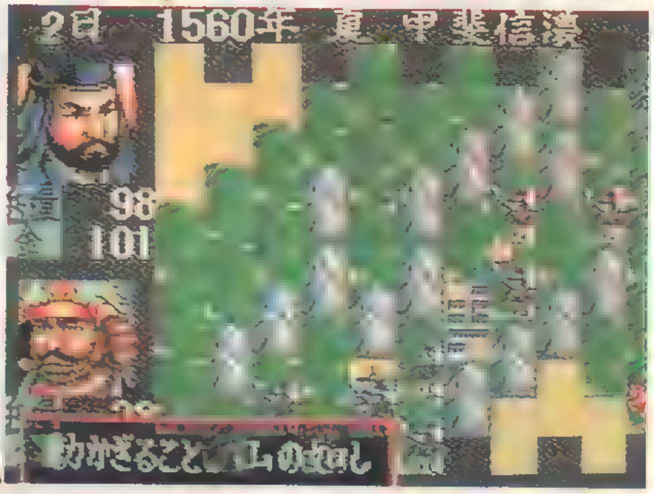


↑各勢力的分佈清楚易明



↑兵力分配好便開始戰!!

要戰至全國統一之日！



↑在戰鬥途中亦能看到武將的對話場面

亂馬1/2 朱猫團的祕寶

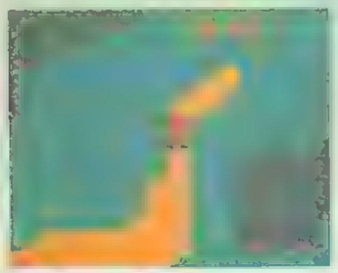
●盒帶

角色遊戲RPG

畫面屬開發中版本

公開第2章的畫面照片

這個是「亂馬」迷不能錯過的作品，上期爲大家介紹了第1章的畫面後，今次繼續公開第2章舞台謎之大陸的圖片。由這一章起，良牙會加入成爲同伴，當然他也可變身成「小P」的。各位亂馬迷大可安心。



↑[illegible]

二人合力便不怕任何敵人！

↑[illegible]

↑天[illegible]被人[illegible]了

充滿神祕！

↑一個[illegible]

↑在村中收集各種[illegible]

～不可思議之迷宮～

杜尼商人之大冒險

●盒帶

角色遊戲RPG

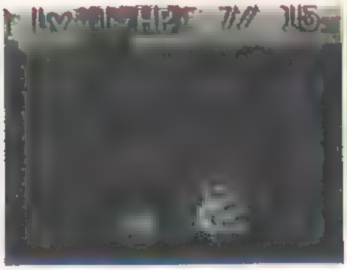
畫面屬開發中版本

↑[illegible]了

DQ的受歡迎人物獨立推出!!

這個是會令DQ迷嚇一跳的情報。曾在「DQⅣ」中出現，專門收集武器的「武器商人杜尼哥」成爲了一個新RPG的主角了！

雖然遺憾仍未有詳細的內容發表，但利用杜尼哥獨特的人物性格，肯定可以成爲一個新類型RPG的。期待續報吧。



↑[illegible]

↑[illegible]「DQⅣ」之前的故事嗎

快可以和美少女戰士見面了

美少女戰士

預定8月發售
ANGLE
9800日元
●盒帶
動作遊戲ACT
畫面屬開發中版本

色彩豐富的變身！

近期在香港流行起來的「美少女戰士」，由GAMEBOY作品變身成超任版本了！

原作者武內直子爲這遊戲新設計了不少敵人，而TV版的變身場面等細微部份都有很嚴緊的製作。而且，還用TV版各配音的聲音來製作各主角的合成聲音。美少女戰士迷不容錯過。

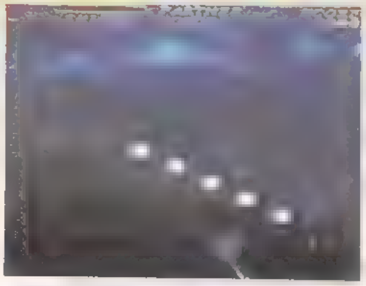
↑可愛的女孩子場面也很多的說

操縱可變型的機體打倒敵人

超時空要塞

預定10月發售
ZAMUSE
8700日元
●盒帶
射擊遊戲STG
畫面屬開發中版本

↑準備了各式各樣的版面

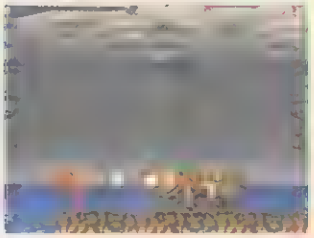


一套多年前在電視上播映過的受歡迎動畫，成爲了這個橫卷軸的射擊遊戲。主角機可從3位不同駕駛員的專用機中選出。另外，任何機體都可變型成高速移動的「戰機型」，射擊威力强大的「機械人型」和處於中間位置的「滑行型」。根據敵人的種類和整體狀況來選用形態，隨機應變地戰鬥。

掌握着3種形態的特徵！

↑越右方的移動速度越快，越左方的射擊威力大

↑子彈會因道具而變化



↑除了原作中登場的敵人外，也有不少新創作的敵人出現

有各種敵人登場！

↑配合敵人和狀況來改變形態

超級任天堂超級祕技大全

可以自行選版

三級技

七星俠

這裏介紹的祕技，能令大家可以從喜歡的版面開始玩。

首先，以故事模式開始遊戲，並獲得高於25萬的分數。這樣由於可在第1位的記錄上簽名，在這時輸入「RND」作名字。跟着若不關上電源再次開始故事模式，會變成如圖①的畫面，玩者可自行選版了。選版的方法是用十字掣上下改變版面數後按START掣。這樣便能從所選擇的版面開始玩。

↑總之先要取得25萬分以上，成爲最高分數

輸入「RND」

↑在這一名字欄輸入「RND」

↑再次開始故事模式

↓圖①　以十字掣上下選擇後按START，便能從喜歡的版面開始

↑從中途開始了

改變難易度

↑變成EXPERT亦可

音樂模式

三級技

足球小將Ⅳ

利用這祕技，可變成音樂模式，隨意聽遊戲中的音樂或志偉的聲音。

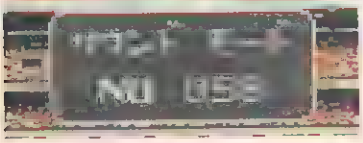
當標題畫面中出現選擇玩法的視窗時，同時按①控制器的L和R。這樣，會從選擇玩法的視窗變成選擇音樂的視窗。這音樂模式中共準備了121種音樂和效果音，用十字掣左右選曲後，按A掣便能聽到。

↑在這畫面輸入指令

同時按L和R掣

↑變成了音樂模式

大家上！



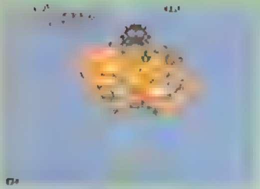
↑用十字掣左右選曲後按A掣來聽。若選No. 58可聽到志偉的聲音

無敵兵蜂出發

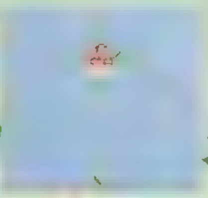
三級技 超任兵蜂

介紹一個能令主角機變成無敵的祕技

首先，要把版面最後的首腦打倒，跟着在畫面變換前暫停，順序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A　跟着在解除暫停時，主角機是會墜落的，這時若沒有GAMEOVER，前進到下一版便成功了。這樣，從下一版開始，即使撞上敵人或敵彈亦完全不會受傷，可以在無敵的狀態下玩。不過，上下左右的控制會變得有點古怪，不能取得道具了。另外，若2人玩時只要其中一方用了這祕技，雙方都能變成無敵。



順序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A。



↑解除暫停，主角機會墜下

體力不會減少

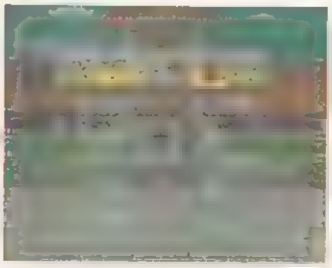
一級技 龍珠Z 超武鬥傳

這祕技可令雙方的體力都不會減少，享受無限制對戰的樂趣。首先，在標題畫面中，等待悟空和魔童2人開始打鬥，跟着是同時按L、R、SELECT、START。這樣是會令遊戲RESET的，跟着應馬上看OPTION畫面。若遊戲等級的表示變成4•超級便是成功，就是在任何模式中，人物的體力都不會減少。不過，若選擇對戰以外的模式，便只會停留在第一戰中。很適合用來試招的祕技。

同時按L、R、SELECT、START

↑回到OP畫面。

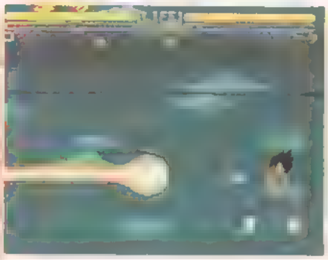
遊戲RESET了…



←看OPTION畫面時，若遊戲等級變成4便是成功

↑若是天下一武道會或故事形式，便會停留在最初一戰中

在對戰以外…



←很適合用來練習反彈必殺技

是無限制對戰了

↑體力不會減少

以最強狀態開始

SD快打III　三級技

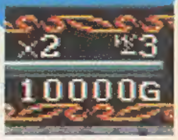
一個能從最初就以最強壯態來玩的祕技。

在標題畫面選CONTINUE，輸入 PASSWORD「BANPRESTO」後，剩下來的全部輸入♥形記號。這樣，人物的等級會是最高的LV3，同時更擁有一萬G及全部道具的狀態來從最初開始。

↑輸入這PASSWORD來開始遊戲。

↑雖然從最初開始，但人物等級已經是3了。

最高！



↑手上已經有10000G了。

進行音樂測試

超級爆彈人　三級技

現在介紹的音樂模式，可用來聽遊戲中所用的BGM與效果音。

首先要準備任何一種超任4打線。跟着是在超任主機的①控製器那方接上普通控製器，另外，在②控製器一方接上4打線，在5P的位置接上控製器。當接上電源出現標題畫面時，按⑤控製器的R。這樣便會出現音樂測試畫面。可用①控製器的左右來選曲。亦能選擇採用立體聲或單聲道。

準備4打線，把控製器接上5P的端子上。

按R掣

↑在這畫面中按⑤按掣器的R。

↑用①控掣器左右選曲，按A或B來聽。

是音樂測試模式！

變成觀戰模式

龍珠Z 超武鬥傳　五級技

這觀戰形式可讓大家欣賞電腦控制人物對決的情景。首先，在故事模式以外的對COM戰中暫停戰鬥。跟着是同時按①控製器的A、B、X、Y。輸入指令後有特別聲音便是成功了。解除暫停後，電腦會連你的人物亦控制起來。

↑由人手操作改爲電腦操作。

同時按A、B、X、Y

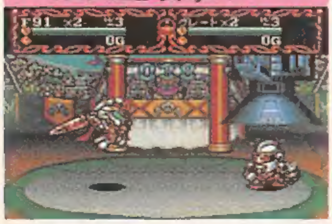
祕招「殖民星攻擊」

SD快打III　五級技

F91有一祕招「殖民星攻擊」。

這祕技的使用方法，首先是要把人物變成F91，把十字掣向下按着3秒後跳起，在跳躍中同時按Y和A掣即可。若成功輸入這指令，便能使用對全部敵人有絕大殺傷力的招式「殖民星攻擊」。

殖民星攻擊！



↑按十字掣下方3秒後跳起，在跳躍中同時按Y和A掣，便能使用這祕招。

新作發售月曆表

By J.J.

預定6月發售之遊戲					
日期	日文名稱	中譯名稱	種類	公司名	價格
18日	早指し二段森田將棋	二段森田將棋	ETC	SETA	14800日元
18日	神聖紀才 オデッセリア	神聖紀飄流記ODYSSEY	RPG	VIC東海	9500日元
21日	スーパースコープセット	超級光線砲套裝	STG	任天堂	9800日元
21日	スペースバズーカ	太空火箭炮	STG	任天堂	6500日元
25日	トムとジエリー	古惑貓阿湯與謝利TOM & JERRY	ACT	ALTRON	8900日元
25日	激突彈丸自動車決戰 バトルモービル	戰鬥公路BATTLE MOBILE	ACT	SYSTEM・SACOM	8800日元
25日	三國志正史　天舞 スピリッツ	三國志正史　天舞SPIRIT	SLG	WOLF・TEAM	12800日元
25日	エストポリス伝記	艾普列斯傳記ESTPOLIS	RPG	TAITO	8900日元
25日	ドラゴンズマジック	龍之魔法DRAGON'S MAGIC	ACT	KONAMI	8800日元
25日	スーパーファミリーテニス	超級家庭網球SUPER FAMI-TENNIS	SPG	NAMCO	7900日元
25日	シルヴァ・サーガ2	聖光傳說2 SILVA SAGAⅡ	RPG	SETA	9800日元
25日	GP-1	GP-1	RCG	ATLUS	8800日元
25日	マジンガーZ	鐵甲萬能俠Z	ACT	BANDAI	8800日元
預定7月發售之遊戲					
2日	ファーストサムライ	第一武士	ACT	KEMCO	7800日元
2日	ヨッシーのクッキー	孖寶恐龍的曲奇世界	A・PZG	BPS	6600日元
9日	エイリアン3	異形3ALIEN 3	ACT	ACCLAIM・JAPAN	8800日元
9日	スーパーハイインパクト(暫定名字)	超衝擊美式足球(暫定名字)	SPG	ACCLAIM・JAPAN	8800日元
10日	ストリートファイターⅡターボ	STREET FIGHTER Ⅱ TURBO	ACT	CAPCOM	9980日元
14日	パティームーン	PUTTY MOON	ACT	VARIE	8900日元
14日	スーパーマリオコレクション(暫定名字)	超級孖寶大全集SUPER MARIO COLLECTION	ACT	任天堂	9800日元
14日	ヨッシーのロードハンティング	孖寶恐龍的ROAD HUNTING	?	任天堂	6500日元
16日	化學者ハリーの波乱萬丈	化學家哈利的風波	ACT	ALTRON	8900日元
16日	マジックジョンリンのスーパースラムダンク	魔術手莊遜之超級入樽	SPG	VIRGIN・GAME	8900日元
16日	デスブレイド	死亡之劍	ACT	I' MAX	9700日元
16日	スーパーエアダイバー	超級空中皇牌SUPER AIR・DIVER	SLG	ASMIK	8900日元
16日	MADARA 2	摩陀羅2 MADARA 2	RPG	KONAMI	9800日元
16日	サンリオワールドスマッシユボール！	SMASH BALL！	?	CHARACTER・SOFT	6980日元
23日	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2	超級回到未來2	ACT	東芝 EMI	9000日元
23日	メガロマニア~時空大戰略~	MEGA LO MANIA	SLG	IMAGINEER	12800日元
23日	スーパー・ジュームス・ポンドⅡ	占士邦鱈ⅡSUPER JAMES PONDⅡ	ACT	VICTOR音產	8800日元
23日	ウイング・ユマンダー	WING COMMANDER	SLG	ASCII	9800日元
30日	大爆笑人生劇場~ドキドキ青春編~	大爆笑人生劇場~青春編~	ETC	TAITO	8800日元
上旬	全日本プロレス	全日本摔角王	SPG	MASIYA	9800日元
上旬	ワールドサッカー	世界足球WORLD SOCCER	SPG	COCONOT・JAPAN	9500日元
下旬	WWFロイヤルランブル(暫定名字)	WWF皇家摔角(暫定名字)	SPG	ACCLAIM・JAPAN	9800日元
下旬	スーパーF1サーカス2	超級F1賽車2	RCG	日本物產	9500日元
下旬	スーパー競走馬風のシルフィード	超級賽馬　風之SLAPHEED	SLG	KING・RECORD	價格未定
下旬	宇宙の騎士テッカマンブレード	宇宙之騎士	ACT	BEC	8800日元
下旬	クレヨンしんちゃん	蠟筆小子	ACT	BANDAI	9500日元
7月	ニトロパンクス　マイトヘッズ	火爆小子	ACT	IREM	8800日元
7月	バズー！魔法世界	古代魔法世界	RPG	HOT・B	9800日元
7月	聖劍傳說2	聖劍傳說2	A・RPG	SQUARE	9800日元
7月	ソニックウィングス	超音之翼SONIC WINGS	STG	VIDEO・SYSTEM	8900日元
7月	美少女雀士スーチーパイ	美少女雀士	ETC	JALECO	9700日元
7月	バトルドッジボールⅡ	SD躲避球Ⅱ	SPG	BANPRESTO	9600日元
7月	仮面ライダSD	幪面超人SD	ACT	BANDAI	8800日元
7月	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	東尾修監修　超級職業棒球場	SPG	德間INTERMEDIA	8900日元
7月	第3次スーパーロボット大戰	第3次超級機械人大戰	SLG	BANPRESTO	9800日元
7~8月	トールキンの「指輪物語」	「指輪物語」	RPG	LOGIC	價格未定
7~8月	スーパープロフェッショヲルベースボールⅢ	超職業棒球Ⅲ	SPG	JALECO	價格未定
預定8月發售之遊戲					
5日	スーパー信長の野望・全國版	超級信長之野望全國版	SLG	光榮	8800日元
6日	大仁田厚「FMW」	大仁田厚「FMW」	SPG	PONY	9800日元
6日	スーパーパワーリーグ	超級強棒聯盟SUPER POWER LEAGUE	SPG	HUDSON	9500日元
10日	ラプラスの魔	拉布拉斯之魔	RPG	YANOMAN	9800日元
10日	スーパー競馬	超級賽馬	SLG	I'MAX	9700日元
25日	サラブレッドブリーダー	純種馬王THOROUGHBRED BREEDER	SLG	HECT	9700日元

熊本城 II

經銷或批發下列各種類型產品

各類型遊戲機

各類型遊戲機手掣：

TOP FIGHTER	SUPER KID	APOLLO II	PRO5	SUPER POWER
無敵霸	快打小子	阿波羅 II	PRO 5手掣	全攻型手掣

各類型遊戲機A.V.線

R.F.線	超任A.V.線	S端子	延長線	MD A.V.線	等等。

各類型遊戲機火牛：

每一機種，每一牌子，英式，美式，歐式，110V，220V，應有盡有， 公司專車，專程送到。

3½"磁碟批發

（11M或12M） 零售：$4 **批發：$ 特平！**

最HIT最TOP超任雜誌：

超任一族

一切週邊產品：

有關或附屬遊戲機的各種產品。

地址：高登商場59號鋪 TEL: 7088889 FAX: 8843139

龍の甦醒

93年度最震撼的大製作。

龍の碟機

七月上旬全面投入市場。

最强電腦公司作後台產品自然最出色。

24M→可擴展→ **48M**

龍之碟機

DRAGON DRIVER

最强碟機功能我全有。

最大容量48M我佔優。

功能
1.內置開機帶。
2.可兼容MGD,飛鷹等磁碟。
3.分體設計內置解碼玩齊所有遊戲。
4.內置隨時SAVE卡。
5.可將盒帶轉為磁碟(方便修改用途)。
6.可使用金手指過開密碼。
7.內置24M大容量,可擴充至32M或48M。
8.內置256K SAVE。
9.可配合DSP. FX解碼玩齊所有遊戲。
10.可以隨時轉換遊戲不用開關主機。
11.熄機後可保存遊戲。
12.可存放多GAME功能,24M存放2個,32M存放4個,48M存放6個。
13.可接駁IBM電腦。

製造商：MARKWAY ELECTRONIC CO., LTD.
總代理：EMS
福仁商場36號鋪

分銷商：熊本城
地址：深水埗高登商場59號
TEL：7088889, 5688377
FAX：8843139